POR SÓLO 3,99€ REVISTA + SUPLEMENTO + JUEGO EN DESCARGA

Nº 229 MARZO 2014

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

REPORTAJE
WORLD OF SPEED
DESCUBRE UN MMO PARA PISAR A FONDO

PREVIEW
TITANFALL
ACCIÓN MULTIJUGADOR PARA EL SIGLO XXI

JUEGOS DEL MES
- THIEF
- CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2
- BROKEN AGE
- THE WOLF AMONG US EPISODIO 2 SMOKE & MIRRORS
- THE BANNER SAGA

REPORTAJE
MUNDOS ABIERTOS
LOS MEJORES SANDBOX EN PC



EL TALLER
NARRACIÓN INTERACTIVA
ASÍ CUENTAN HISTORIAS LOS VIDEOJUEGOS

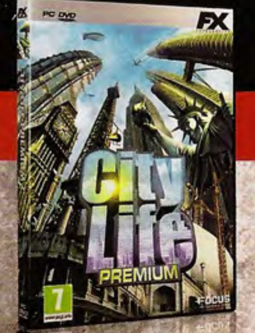
¡YA LO HEMOS JUGADO!

WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

¡LA LEYENDA DE LA ACCIÓN EN PC HA VUELTO!

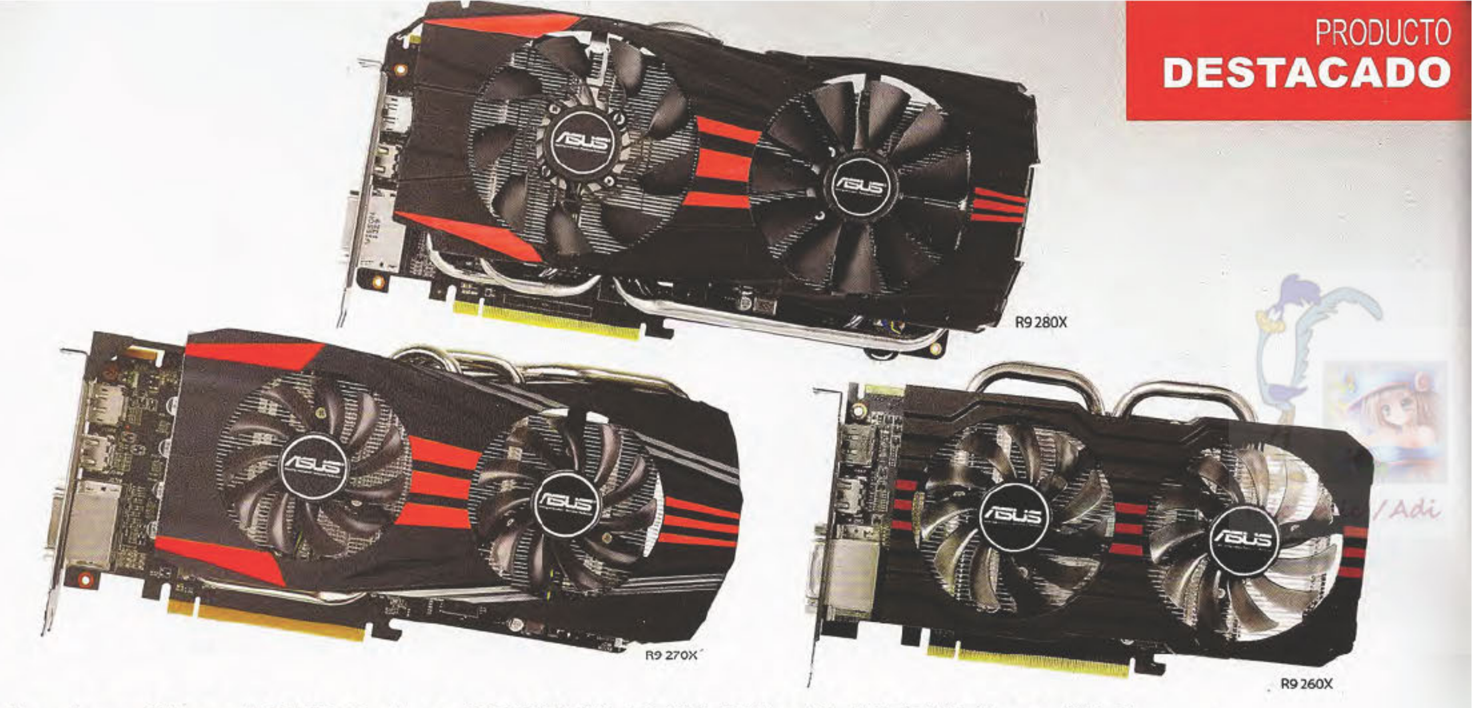
AÑO XXX Numero 229
8 424094 820313 00229
P.V.P. CANARIAS 4,14€

¡DESCÁRGATE EL JUEGO COMPLETO GRATIS!



CITY LIFE PREMIUM
¡NUEVA OPORTUNIDAD PARA HACERTE CON ÉL!

INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR



Series de gráficas ASUS Radeon R9 280X, R9 270X y R7 260X DirectCU II

SUBE DE NIVEL

Las novedades gráficas siempre son bienvenidas pero, cuando los nuevos modelos son diseños de la marca líder en innovación, es momento de prestar atención. En esta ocasión, los ingenieros de ASUS se han superado con las nuevas R9 280X, R9 270X y R7 260X.

Disfruta de una acción más rápida, silenciosa y fría

¿Por qué los ingenieros de ASUS son capaces de mejorar tanto el rendimiento de las GPU R9 y R7? El secreto es DirectCU II, un diseño de refrigeración exclusivo de ASUS.

DirectCU II incluye unos conductos de cobre en contacto directo con la GPU que disipan la temperatura con una eficiencia extrema. Comparados con los modelos de referencia, los modelos ASUS R9 280X, R9 270X y R7 260X con DirectCU II trabajan con una temperatura un 20 % más fría y ofrecen un rendimiento 3 veces más silencioso. El resultado es una acción totalmente fluida y la reducción del ruido ambiente.



La R9 280X va todavía más lejos incluyendo un conducto de cobre adicional con un centímetro de diámetro que mejora la disipación de la temperatura un 40 %, y un disipador térmico con un área un 220 % más grande.

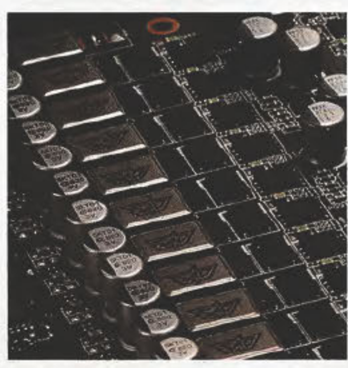
El equipo a cargo del diseño de las nuevas R9 280X, R9 270X y R7 260X puso un gran empeño en prolongar al máximo su vida útil, razón por la incluyeron unos ventiladores resistentes a la acumulación de polvo.

Los modelos R9 280X también incluyen la tecnología ASUS CoolTech, un diseño híbrido de las aspas que dirige el aire en múltiples direcciones, acelerando la disipación de la temperatura y ofreciendo un rendimiento más estable.



Overclocking y ajustes más simples

Las R9 280X, R9 270X y R7 260X están equipadas con el exclusivo diseño de alimentación digital DIGI+ y la tecnología Super Alloy Power, compuesta por unos condensadores, unas bobinas de choke y unos MOSFET con una tolerancia superior para temperaturas extremas. La regulación digital de la alimentación por múltiples fases mejora la estabilidad con una alimentación más precisa y limpia. El resultado es la reducción del 30 % del ruido eléctrico y la prolongación de la vida útil 2,5 veces respecto al diseño de referencia.



▲ Condensadores, bobinas de *choke* y MOSFET

Finalmente, otra de las características exclusivas de las gráficas ASUS es GPU Tweak, una utilidad que ofrece un control muy intuitivo de la velocidad de los ventiladores, los voltajes, las velocidades de la GPU y la memoria vídeo. Recientemente, ASUS ha incluido también la función GPU Tweak Streaming, que permite compartir en tiempo real tus partidas con quien tú quieras. Además, también podrás incluir texto, tu avatar y la imagen captada por tu cámara web a tu ventana de streaming.



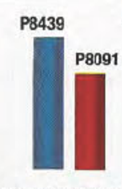
▲ Ajustes accesibles e intuitivos

Ha llegado el momento de las gráficas que ofrecen más. Ha llegado la hora de las ASUS R9 280X, R9 270X y R7 260X.

3DMark 11 (Performance)







ASUS R9 280X DC2	ASUS R9 270X DC2	ASUS R7 260X DC2
Memoria: 3GB GDDR5	Memoria: 2GB GDDR5	Memoria: 2GB GDDR5
GPU boost clock: 1070MHz	GPU boost clock: 1120MHz	GPU boost clock: 1188MHz



El regreso

Bienvenido a **Micromanía.** Estoy seguro de que tú, como yo, como cualquier jugador de PC, tienes tus títulos favoritos, de esos **a los que te gusta volver una y otra vez,** y que pasado el tiempo -años quizá- sería alucinante ver puestos al día en tecnología y diseño de acción. Pues podríamos decir que este número de Micromanía que tienes entre manos cumplirá esas ilusiones de muchos fans veteranos, entre los que me cuento. Y es que no es tan habitual ver cómo **clásicos de la talla de «Wolfenstein»**, cuya renovada versión ocupa la portada de este mes, vuelven a la vida.

Lo que MachineGames y Bethesda están haciendo con el clásico de id Software, además, va mucho más allá de un lavado de cara estético. Lo hemos podido probar en una versión beta y te aseguro que va a ser algo espectacular. Pero antes hablaba de juegos, en plural. E insisto, la reunión en un sólo número de Micromanía de varios clásicos redivivos no es tan usual. ¿Cuál es el siguiente? Ni más ni menos que «Thief», un juego que revolucionó, en 1998, el género de la acción introduciendo un componente que luego ha sido imnitado mil veces en juegos de todo tipo: el sigilo. Pues bien, **el nuevo «Thief»** creado por Eidos Montreal también ha caído en nuestras manos. ¿Quieres saber qué nos ha parecido? Pues pasa a las páginas de review.

Más regresos, más juegos

Los regresos en este número no acaban ahí, aunque no hablo ahora sólo de versiones renovadas de juegos legendarios. El regreso de Slightly Mad Studios, por ejemplo, es con un nuevo título: **«World of Speed»**, un MMO de velocidad, y gratuito. El regreso de Turtle Rock, los creadores de «Left 4 Dead», es con **«Evolve»**, otra vuelta de tuerca a la acción multijugador. El regreso a Tamriel es con **«The Elder Scrolls Online»**... Y sí, hay muchas más novedades este mes. Tantas que tendrás que pasar la página para empezar a enterarte de todo. Y, además de regresos, hay despedidas. Como la de **Irrational Games**, cuya reestructuración traerá sorpresas en un futuro a medio plazo. Nosotros regresaremos antes. Tan pronto como el mes que viene. Disfruta de Micromanía.

Francisco Delgado Director de Micromanía



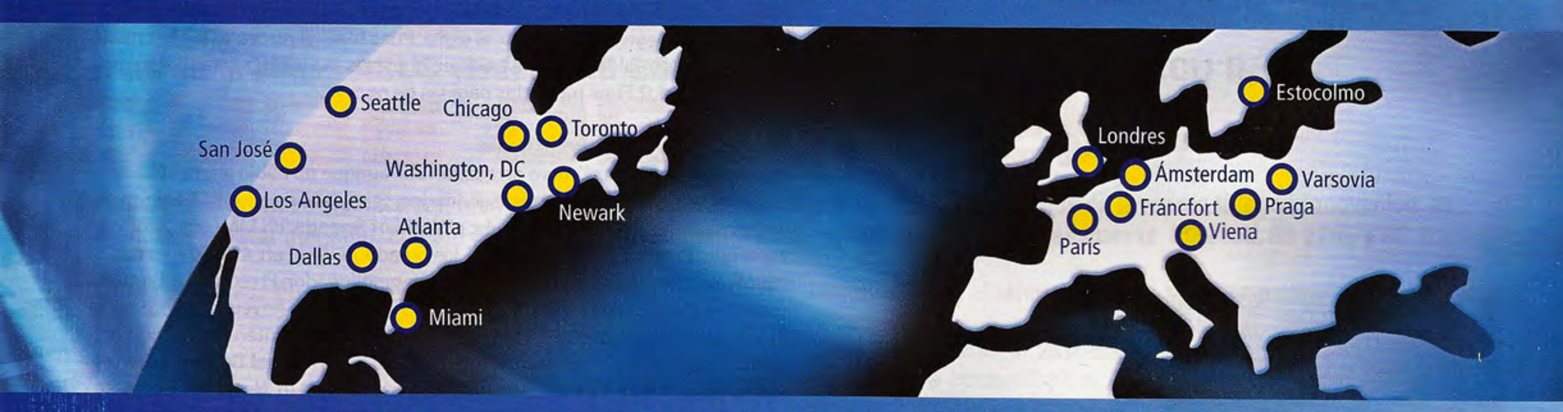
Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania



NUEVO HO

MÁXIMA FLEXIBILIDAD Y RENDIMIENTO PA

Los Centros de Datos de 1&1 se encuentran entre los más seguros y eficientes del mundo. Además, una red múltiple y redundante de más de 300 Gbit/s garantiza la mejor disponibilidad.



MÁS EFICIENCIA: RENDIMIENTO CDN

La nueva versión de CDN (Content Delivery Network) garantiza un rendimiento máximo para tu página web.

NUEVO: Ahora también para dispositivos móviles y con una red global de 23 PoPs repartidos en diferentes backbones, donde se almacenan localmente y se distribuyen no solo los datos estáticos de tu web, sino también el contenido dinámico, reduciendo considerablemente el tiempo de carga.

MÁS SEGURIDAD: SECURITY SCAN

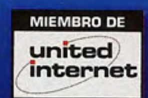
Con 1&1 SiteLock, tu web y el contenido de sus páginas estarán protegidos de forma activa frente a ataques externos, malware o acceso de hackers.



INCLUIDO: Escáneres diarios de malware y escáneres completos de tu web cada 30 días. ¡Protege tu web y tus visitas contra virus y troyanos!

MÁS CONFIANZA: GEORREDUNDANCIA

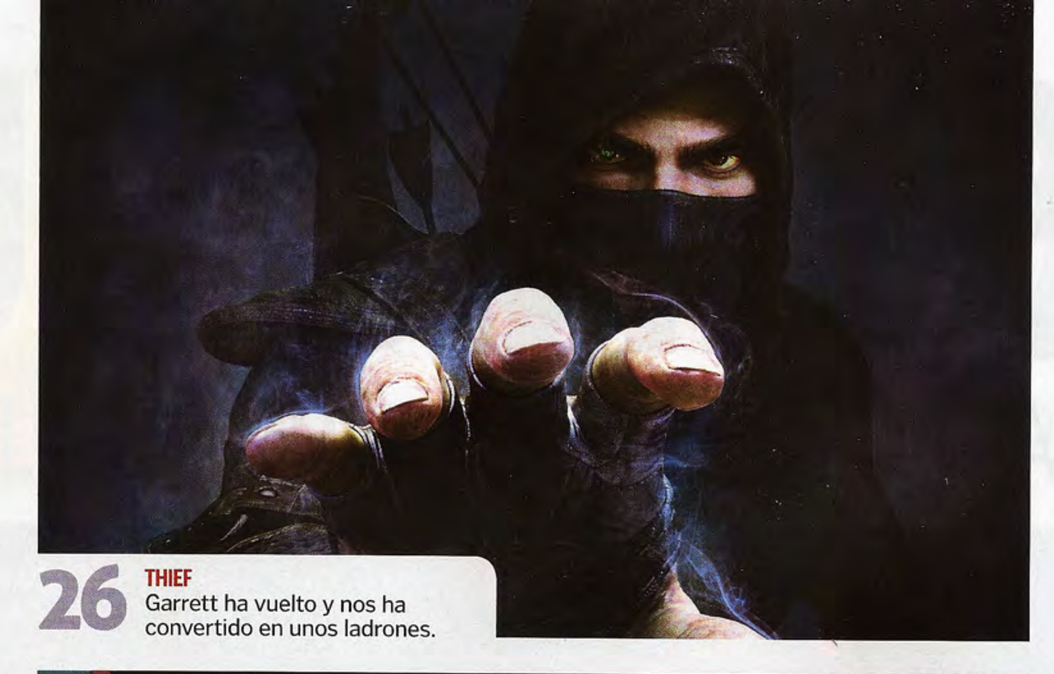
Gracias a una infraestructura georedundante, 1&1 te ofrece una seguridad y una disponibilidad máximas: tus datos estarán alojados de forma paralela en dos centros de datos diferentes en Europa.
Si cualquier elemento falla, este será reemplazado automáticamente por otro para que tu página web esté siempre disponible. Además, backups diarios de toda la infraestructura garantizan una seguridad máxima.



DOMINIOS | CORREO | HOSTING | TIENDAS ONLINE | SERVIDORES

* Todos los packs de hosting incluyen 30 días de prueba con reembolso del 100% garantizado, sin compromiso de permanencia ni coste por alta de servicio. Opción "12 meses de pago por adelantado" desde 2,99 €/mes. Los precios mostrados no incluyen IVA. Para más información, consulta nuestras Condiciones Particulares en 1and1.es. Si desea conocer el coste de las llamadas a números de tarificación especial 902, por favor, consulte con su operador.

SUMARIO



26 THIEF
Garrett ha vuelto y nos ha convertido en unos ladrones.



86 SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD
¿Un juego de rol con Cartman, Kenny, Stan y Kyle? ¡Y será divertidísimo!



92 WORLD OF SPEED
Slightly Mad Studios se lanza al mundo del MMO gratuito.

18 **WOLFENSTEIN THE NEW ORDER**
El gran clásico de la acción para PC renace de modo espectacular.

98 **CITY LIFE PREMIUM**
Descubre las principales características del juego de regalo del mes, «City Life Premium», y los pasos para disfrutarlo.

ÍNDICE POR JUEGOS



LA CAÍDA DE RAPTURE

Las utopías es lo que tienen. En su propia naturaleza está la razón de que no puedan perdurar. De que colapsen. De que caigan. **Podríamos estar hablando de Rapture, pero también de Irrational Games.** Tanto monta.

«Panteón Marino Episodio 2», el DLC de «BioShock Infinite», pone frente al jugador la caída de Rapture, en esa interacción entre universos que el juego esconde como su más pura esencia. **También es el canto del cisne, tras 17 años, de Irrational Games**, tal como hoy lo conocemos. ¿Es casual la coincidencia? ¿Es Ken Levine un Booker devenido en Comstock? Sea como fuere, en nuestro universo Irrational ya nunca será lo que es hoy.


ATLAS
HE'S
LOOKING
OUT
FOR
FOOD



Irrational Games: punto y seguido

Ken Levine ha anunciado que el estudio que fundó hace 17 años afronta una severa reestructuración y un largo periodo de silencio.

No es un cierre. No es un adiós. Es un hasta luego. Pero la noticia ha conmocionado a los fans de «BioShock» y «Freedom Force», tanto como ha sorprendido a la propia industria. Ken Levine ha decidido desmantelar Irrational Games tal como hoy lo conocemos, reducir al mínimo sus miembros, que pasarán a ser tan sólo 15, y despedir al resto del personal. Pero antes de pensar en Levine como un maquiavelo cualquiera, se sabe que se está intentando recolocar a todos los integrantes del estudio en otros equipos que trabajan para 2K y Take 2. Que se consiga es otra cosa, pero ¿qué ha pasado por la mente de Levine para tomar tan drástica decisión?

El fin de una era

El conocido éxito comercial de la saga «BioShock» no parecía indicar algo así, pero según ha comentado Levine en el blog de Irrational, ve agotada la actual etapa del estudio y desea trabajar con un equipo mínimo para dedicar el tiempo necesario a investigar en nuevos diseños de narración interactiva, creando productos pensados para una distribución exclusivamente digital y que se trate de títulos cuyo grado de "rejugabilidad" sea el mayor posible. Algo así como reinventar la rueda del videojuego como concepto.

EL DLC DEL ADIÓS

Aunque, ya lo hemos dicho, no es un adiós, sino un hasta luego. Sea como fuere, sí es cierto que el episodio 2 de «Panteón Marino», el DLC de «BioShock Infinite», será lo último que el actual Irrational Games lance en su historia. El nuevo Irrational Games tiene ante sí un futuro tan inédito como interesante, a tenor del objetivo que se ha marcado Ken Levine.

El próximo 25 de marzo –el mismo día que sale «Reaper of Souls», por cierto– volveremos a Rapture para cerrar el círculo y concluir la incursión de Elizabeth en la utopía submarina.



¡20 **MILLONES DE COPIAS SE ESTIMA QUE HA VENDIDO LA SAGA «BIOSHOCK» sumando todas sus entregas y todos los formatos en que ha sido editados los juegos, claro está.** Pero el éxito no ha afectado la decisión del máximo responsable de Irrational, que cree llegado el momento de un cambio de rumbo. !





Ken Levine pone fin a una era. para bien o para mal, Irrational Games se reinventa, reduciendo al máximo sus miembros, aunque seguirá bajo el paraguas de Take Two.

¿Qué será ahora de Elizabeth? La duda sobre si la saga «BioShock» tendrá o no continuidad, depende de 2K y Take 2. Quizá siga, pero será obra de un estudio diferente.

El estudio que nos trajo «BioShock» se reinventa para afrontar nuevos desafíos

Por un lado, el aspecto negativo del desmantelamiento de Irrational Games en su actual estructura está claro: adiós a «BioShock», adiós a juegos de gran presupuesto que vengan de la mano de uno de los estudios más creativos y rompedores del panorama actual.

Por otro lado, y mirando el aspecto positivo, tenemos a una de las mentes más imaginativas del desarrollo de juegos trabajando sin restricciones en su visión personal del desarrollo. Y, lo que es más relevante, lo va a hacer dentro de Take 2. ¿Por qué es esto importante? Porque Take 2 –que es una de las compañías más rentables de la industria– prefiere tener una mente abierta en su negocio y no perder a alguien como Levine y a su equipo.

La idea original de Levine era cerrar Irrational y lanzarse a una nueva etapa, como muchos gurús han hecho en los últimos tiempos –start ups, crowdfunding... ya sabes–, pero Take 2 ha dicho que desarrolle su visión siguiendo con la marca Irrational y dentro de la compañía. Y Levine ha aceptado.

Evidentemente, nada va a ser como antes y aunque podemos estar expectantes ante las previsiblemente brillantes ideas que Levine pueda desarrollar en el futuro, él ya ha avisado: va a pasar largo tiempo antes de que Irrational vuelva a lanzar un juego, para dedicarse a investigar en esas líneas de nueva narración y diseño. Esperemos que el sueño cree de nuevo alguno de sus geniales monstruos.

«Chroma» te mete el ritmo en la acción



El nuevo proyecto de Harmonix, los creadores de «Rock Band», es un shooter free2play... ¡musical! El juego está en versión alfa en Steam y ofrece combates, pistola en mano, a ritmo de música electrónica. Un multijugador de lo más original, sin duda.

Miedo en alta mar... y en tu disco duro



«Monstrum» es un juego indie que se suma a la moda del "survival horror" siguiendo los pasos y reglas establecidos por juegos como «Amnesia» y «Outlast», usando como escenario un barco abandonado en alta mar, en que una bestia te persigue.

¿Es tu cuenta de Steam sólo tuya?



Un tribunal ha dado la razón a Valve diciendo que los usuarios no pueden vender sus cuentas de Steam –ni sus juegos– a un tercero. Lo que trae, de nuevo, la vieja polémica: ¿tus juegos en Steam son tuyos o sólo son un usufructo? ¿Eres tú el dueño, o no?

Un agosto para sobrevivir al horror



Y seguimos con "survival horror", de la mano de uno de sus mitos. «The Evil Within», lo nuevo de Bethesda y Shinji Mikami, tiene fecha de lanzamiento oficial: el próximo 29 de agosto volveremos a pasar miedo con nuestros PCs.

EL TERMÓMETRO

MUCHAS ESPERANZAS PARA «TITANFALL»



El primer juego de Respawn ha lanzado su beta y la primera impresión es que estamos ante un juego que puede ser verdaderamente brutal. Veremos cómo queda la versión final.

VOLVERÁS A EXPLORAR ANCARIA ESTE VERANO

«Sacred 3» aparecerá este verano, con interesantes novedades. Deep Silver ha dado los primeros datos de la continuación de la popular saga de rol, que se centrará en el multijugador.

NO SABEMOS CUÁNDO, PERO HABRÁ «DOOM»

Al confirmar la fecha de lanzamiento de «Wolfenstein», Bethesda ha dicho que quien reserve el juego podrá acceder a la beta del nuevo «Doom»... pero no cuándo.

TRAS TODO EL LÍO... ¿NO HAY «FALLOUT 4»?

Los rumores y bromas sobre «Fallout 4» al final no han dejado nada claro, pero Todd Howard, de Bethesda, dice que no presentarán un juego nuevo "en bastante tiempo".

KING REGISTRA LA PALABRA SAGA Y LA LÍA

Los creadores de «Candy Crush Saga» han registrado la última palabra. Lo malo es que se están dedicando a hacer la vida imposible a los creadores de «The Banner Saga»...

ROCKSTAR SIGUE SIN HACERLO OFICIAL



¿Qué hace falta para que Rockstar lo confirme o lo desmienta? Se ha visto en tiendas online de medio mundo para reservarlo, pero siguen sin confirmar que «GTA V» sale en PC.

¡La beta abierta de «Hearthstone» arrasa!

Uno de los nuevos juegos de Blizzard para 2014 ya está disponible: la beta abierta de «Hearthstone» es... ¡total!

Vamos a darte un consejo muy claro y directo: si no has probado aún la beta de «Hearthstone»... ¡hazlo ya! El juego de cartas online de Blizzard, aun en su versión de prueba, es una auténtica maravilla que ya está disponible en Mac y PC, y tiene a miles de jugadores disfrutándolo a diario, completamente entregados a intensas, breves y explosivas batallas de estrategia con un mazo de cartas.

«Hearthstone. Heroes of Warcraft» es un juego pensado para manejar hasta 9 personajes diferentes, desde un nivel novato y básico hasta llegar a un dominio total en el que las 30 cartas de cada mazo se pueden escoger, una a una, para participar en combates con la IA, enfrentamientos directos o competir en modos de juego que te harán escalar posiciones en ránkings globales continentales.

El modelo de negocio de «Hearthstone» es gratuito con micropagos si deseas ahorrar tiempo y comprar directamente sobres de cartas, en lugar de ganarlos a base de experiencia –el típico método más lento y engorroso, aunque también más divertido–. Y aunque en la misma beta ya es posible comprar cartas, las posibilidades del jutgo final aún no se han desvelado en su totalidad. Así que ve entrenando, porque «Hearthstone» te va a enganchar cuando salga.

HÉROES BLIZZARD





En sus nuevas producciones Blizzard tira de su mítico catálogo de personajes para hacerlos protagonistas de juegos, cuando menos, atípicos en su historial. Y, claro, «Hearthstone» no es una excepción. Si quieres descubrir a los nueve protagonistas de los enfrentamientos, juega a la beta.





LA LOCURA DE LAS CARTAS LLEGA AL IPAD

En Blizzard el asalto a nuevos géneros se está viendo acompañado por la incursión de la compañía en formatos poco habituales. El regreso –sí, regreso– de Blizzard al mundo de las consolas con «Diablo III» no es la única gran novedad. Los dispositivos portátiles, como el iPad, también disfrutarán de «Hearthstone». Ahora mismo el juego se encuentra en fase de beta cerrada en la tablet de Apple, y se espera que la beta abierta arranque en breve. Un medio ideal para disfrutar de un juego como éste.





10 AÑOS EN AZEROTH

«WORLD OF WARCRAFT» CUMPLE 10 AÑOS EN LO MÁS ALTO DEL UNIVERSO MMO, EN VÍSPERAS DE LA APARICIÓN DE UNA NUEVA EXPANSIÓN.

Cuando apareció «World of Warcraft» el MMO estaba en pañales. Títulos como «Ultima Online» y «EverQuest» eran entonces los reyes, pero cuando Blizzard lanzó su adaptación a MMO del universo «Warcraft» se produjo el delirio.

Durante una década ningún otro MMO ha sido capaz de hacerle sombra, y pese a empezar su declive, poco a poco, sigue estando en lo más alto, en espera de la llegada de «Warlords of Draenor».

LANZAMIENTOS DE MARZO

SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD



Ubisoft ultima el lanzamiento del juego de rol de Obsidian basado en la serie de televisión "South Park". Humor gamberro con Cartman, Kyle, Stan y Kenny por 39,95 €.

» Fecha de lanzamiento: 06 / 03 / 2014

TITANFALL

Después de ser uno de los grandes del E3 de 2013, EA estrena este juego de acción futurista desarrollado por Respawn. En su versión de PC estará disponible por 59,95 €.

» Fecha de lanzamiento: 13 / 03 / 2014

DARK SOULS II

Por fin nos llega la continuación del famoso éxito de From Software. Un juego de acción y rol con magia y espada. Namco bandai lo lanza por 49,95 € en su edición estándar.

» Fecha de lanzamiento: 14 / 03 / 2014

SHADOW WARRIOR

El remake de «Shadow Warrior» es más que un interesante homenaje al clásico de acción los 90 de 3DRealms. Badland Games se encarga de su lanzamiento, con un precio de 19,95 €.

» Fecha de lanzamiento: 14 / 03 / 2014

SNIPER ELITE NAZI ZOMBIE ARMY 2

La serie «Sniper Elite» de Rebellion dio lugar a un "spin-off" de zombis del que ahora nos llega una nueva segunda entrega. Será lanzada por Badland con un precio de 9,95 €.

» Fecha de lanzamiento: 14 / 03 / 2014

DIABLO III: REAPER OF SOULS

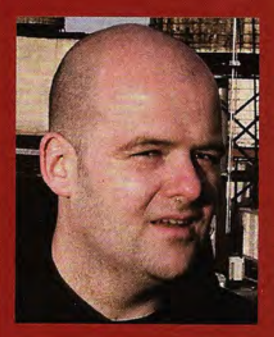


La expansión de «Diablo III», «Reaper of Souls», amplía el juego de rol de Blizzard con los cruzados. La edición normal cuesta 39,95 € pero habrá una para coleccionistas por 79,95 €.

» Fecha de lanzamiento: 25 / 03 / 2014

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



Creo que los juegos multijugador bien hechos atraen a una gran audiencia, pero no tanta como los juegos para un jugador. No todo el mundo juega en multijugador. Ahí fuera todavía hay mucha gente a la que sólo le gusta jugar en solitario, y descuidarla es un error que puede costar muy caro.

Dan Houser, vicepresidente creativo de Rockstar



El éxito de la realidad virtual depende de los desarrolladores. Habrá quienes hagan juegos casuales y proyectos indie intermedios. También habrá grandes equipos de desarrollo que harán cosas increíbles. Yo he visto algunas de esas cosas y, creedme, pagaría mucho dinero por jugarlas.

Brendan Iribe, director general de Oculus Rift





Las cifras de ventas de Xbox One son bastante buenas, pero todavía les va a llevar un rato alcanzar los 65 millones de usuarios de Steam. Las Steam Machines van a hacer que todos esos usuarios puedan trasladar el ocio al salón con cualquier juego para Windows, y contra eso no hay competencia.

Gabe Newell, cofundador y director general de Valve



Rebajas tan agresivas como las de Steam están haciendo mucho daño a la industria. Si alguien compra un juego a su lanzamiento y al poco tiempo lo rebajan se sentirá como un tonto. Esto está creando una "cultura de la espera" que perjudica a los desarrolladores.

Jason Rohrer, desarrollador indie

Get Even se afianza en PC

Presentado el pasado enero, «Get Even» enfoca su desarrollo con las máximas expectativas hacia el PC, aunque será un juego multiplataforma.


Ambientado en un futuro cercano, la trama de «Get Even» girará en torno a los recuerdos de sus personajes, con un punto de ciencia ficción o... ¿sobrenatural?

Desde sus oficinas en Varsovia, el estudio The Farm 51 logró llamar la atención el mes pasado con el teaser "¿Qué es real?" de «Get Even», un proyecto para 2015 que se perfila muy interesante. Semanas después, sus desarrolladores han declarado que el PC será la plataforma en la que «Get Even» alcance mayor realismo y sofisticación técnica. Según uno de sus diseñadores, Wojciech Pazdur: "Creemos que será la plataforma capaz de mostrar el verdadero potencial de nuestra tecnología, especialmente con el uso de dispositivos como Oculus Rift, así que asumimos que la mejor experiencia de «Get Even» será en PC".



Terror y exploración

«Get Even» será un shooter en primera persona que mezclará terror y thriller con la exploración, permitiéndonos introducirnos en la mente de nuestros enemigos y acceder a sus recuerdos. Tienes más detalles en **www.facebook.com/GetEvenGame**

JUEGO INDIVIDUAL, NO EN SOLITARIO

La fusión entre el modo individual y el multijugador es la característica más llamativa anunciada para «Get Even». Básicamente consistirá en que, cuando estés jugando la campaña invidividual, otros jugadores podrán sumarse a tu partida como intrusos. A priori, no sabrás si el enemigo al que te enfrentas está controlado por otro jugador o por la IA del juego –si la IA es buena–. Con ello se busca incrementar la sensación de amenaza. Desde luego, la idea resulta de lo más sugerente.

Realidad virtual española

Los ingenieros y artistas que integran la compañía VRELIA, han presentado VREYE, su prototipo de gafas de realidad virtual.

También en España la Realidad Virtual motiva proyectos de desarrollo de lo más interesante. Al menos, así es con el prototipo VREYE, lo más prometedor desde los primeros pasos dados en el ámbito de la realidad virtual por algunas compañías pioneras en los ya lejanos 90. Los miembros de VRELIA definen las VREYE como una "sofisticada pieza de ingeniería óptica y electrónica".

Desarrollado a partir de estudios anatómicos y construido mediante impresoras 3D, el prototipo VREYE se distingue por contemplar las diferencias entre cada usuario, dotando al dispositivo de un sistema visual binocular ajustable. Así las lentes pueden adaptarse a los ojos de cualquier persona, independientemente de la separación entre ambos. Según explican, incluso sería posible corregir la miopía, haciendo innecesario el que personas que padecen esta dolencia tuvieran que utilizar gafas para disfrutar del efecto estereoscópico. Paralelamente a las VREYE, la compañía está desarrollando un SDK para crear aplicaciones. Más detalles en **www.vrelia.com**

LOS MÁS ESPERADOS

Ya podemos jugar a «Thief» y «Castlevania LoS2», así que ambos abandonan la lista de esperados. Ocupan las vacantes «The Evil Within» y el nuevo «Wolfenstein».

PARRILLA



DARK SOULS II
14 DE MARZO 2014 · ROL / ACCIÓN · FROM SOFTWARE / NAMCO BANDAI · PC, PS3, XB 360
Rol de magia y espada para los más osados.

THE ELDER SCROLLS ONLINE
4 DE ABRIL 2014 · MMO DE ROL · BETHESDA / ZENIMAX · PC, MAC, PS4, XB ONE
¡El esperado MMO de Bethesda llegará pronto!

WOLFENSTEIN THE NEW ORDER
23 DE MAYO DE 2014 · ACCIÓN · MACHINEGAMES / BETHESDA · PC, PS3, PS4, XB 360 Y XB ONE
Los nazis ganaron la guerra... ¡Detenlos en los 60!

CALENTANDO



WATCH DOGS
PRIMAVERA DE 2014 · ACCIÓN · UBISOFT · PC, 360, PS3, PS4, XBOX ONE
Para muchos es el primero de una nueva generación de sofisticados juegos. A ver, a ver...

THE EVIL WITHIN
29 DE AGOSTO DE 2014 · ACCIÓN / AVENTURA · TANGO GAMEWORKS / BETHESDA · PC, PS3, PS4, XB 360, XB ONE
¿La belleza está en el interior? La maldad también.

THE WITCHER 3: WILD HUNT
2014 · ROL · CD PROJEKT/NAMCO BANDAI · PC, MAC, PS4, XBOX ONE
La culminación de la Saga de Geralt de Rivia en PC apunta a ser un acontecimiento apoteósico.

EN BOXES



TITANFALL
2014 · ACCIÓN · RESPAWN ENTERTAINMENT/EA · PC, XBOX ONE
La revelación del pasado E3, con acción vertiginosa y una tecnología imponente.

THE DIVISION
2014 · ACCIÓN / ROL MMO · MASSIVE ENTERTAINMENT / UBISOFT · PC, XBOX ONE, PS4
¡Sale en PC y promete un enorme mundo abierto!

CYBERPUNK 2077
2014 · ACCIÓN/ROL · CD PROJEKT · PC, MAC, PS4, XBOX ONE
Seguimos sin poder ofrecer nuevos detalles, pero las expectativas se mantienen por todo lo alto.

¡La evolución del multijugador!

Evolve

✫ Acción multijugador ✫ TURTLE ROCK ✫ OTOÑO 2014



CUATRO PERSONAJES EN BUSCA DE SU CLASE
Los cuatro cazadores de «Evolve» no son tan sólo personajes dedicados a disparar. La incorporación de un sistema de clases espacializadas -asalto, apoyo, médica, trampero- harán que cada jugador pueda escoger el rol que más le guste para dedicarse a perseguir a la bestia.



¡VENTE A CAZAR MONSTRUOS VIRTUALES CON TURTLE ROCK!
El regreso de los creadores de «Left 4 Dead» apuesta de nuevo por la acción multijugador, pero en un concepto realmente innovador y atractivo. Un combate asimétrico, en el que cuatro cazadores intentarán acabar con un monstruo manejado por un quinto jugador.

LOS CREADORES DE «LEFT 4 DEAD» VUELVEN CON UN NUEVO JUEGO DE ACCIÓN MULTIJUGADOR REVOLUCIONARIO



UNA BESTIA EN CONTINUA EVOLUCIÓN
El 4vs1 de «Evolve» podría parecer desequilibrado, pero la presa "oficial", el monstruo manejado por el quinto jugador, realmente es una bestia que de enormes poderes que, además, irán aumentando a medida que el combate se desarrolle y se vaya acumulando experiencia, así como el mismo tamaño de la criatura, que también irá creciendo e incrementando su fuerza bruta.



EVOLUCIÓN A OJOS VISTA
El monstruo de Evolve se manejará en tercera persona y habrá varios tipos de monstruo, aunque de momento sólo se ha dado a conocer uno. De cuatro habilidades posibles, al comienzo sólo estarán disponibles dos de ellas y el resto serán accesibles cuando vayamos evolucionando, en tres fases diferentes. Y si al principio eres la presa, al final las tornas cambian y te conviertes tú en el acosador.

ACCIÓN BESTIAL

¿Puede «Evolve» ser el inicio de una nueva generación de juegos de acción multijugador? **Su concepto esconde interesantes propuestas** que habrá que ver cómo se desarrollan. Lo que Turtle Rock ha mostrado despierta gran interés –y cierta nostalgia al recordar, aunque no sea el mismo tipo de juego, al genial «Giants: Citizen Kabuto»...



LA GUERRA NUNCA ACABÓ PARA B.J. BLAZKOWICZ

WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **MachineGames/Id/ Bethesda Softworks**
- Fecha: **Primavera 2014**

CÓMO SERÁ

- Será una puesta al día del **clásico de acción para PC** con una nueva historia y el mismo protagonista.
- La trama nos situará en un "what if" histórico **en que el Tercer Reich gana la Segunda Guerra Mundial.**
- El ejército nazi dispondrá **de una tecnología bélica muy avanzada** cuyo origen deberá desvelar B.J.
- Será un juego individual, **sin modos multijugador.**
- Contará con **una narrativa elaborada** y un cuidado guión apoyados en muchas cinemáticas.

Es 1946 y a ese maldito Hitler parece que no se le acaban sus malditos nazis. ¡Pero Blazkowicz y sus chicos van a pararles los pies! Aunque, espera... ¿qué son esos aviones tan extraños?

El arranque es intenso, impactante. Un terremoto de acción. Una bofetada en la cara para espabilarte y decirte desde el primer minuto que esto es la guerra, no un paseo por el campo. ¡Es la guerra, B.J.!

Estás a bordo de un bombardero americano, en pena misión contra los nazis en el Mar Báltico. El objetivo es una fortaleza en la que se cree que está el general Wilhem Strasse, más conocido como Calavera, haciendo sus experimentos. Nadie sabe qué está haciendo, pero se rumorea que incluyen torturas con prisioneros.

De repente, frente a la formación de aviones aliados, aparecen unos cazas nazis de extraño aspecto y velocidad vertiginosa que empiezan a hacer estragos entre los bombarderos. ¿Qué tipo de tecnología aérea ha conseguido desarrollar el Tercer Reich para disponer de sos cazas tan avanzados? ¡Pues aún no has visto nada, amigo!

Los siguientes minutos son un caos. En medio del fregado has de lanzar la carga que llevas en la bodega para no estrellarte tras ser tocado, te desmayas, te reaniman, sigue el ataque, salvas a un aliado de estrellarse, saltas del avión, acabas llegando a una playa no se sabe ni cómo, te reúnes con tus compañeros, nadas buceas, disparas, abres una vía para que tus amigos avancen y, de pronto... ¡te ataca una bestia mecánica que parece un gigantesco perro! ¿Qué demonios está pasando aquí? ¿De dónde han sacado los nazis estos artefactos? ¿Cómo los han desarrollado? Estás empezando a descubrir la madre del cordero de lo que te espera en «Wolfenstein The New Order»: un reinicio total de la saga en que el viejo y carismático B.J. Blazkowicz va a librar la batalla de su vida... 14 años después.

De 1946 a 1960: un mundo nazi te espera

Lo que te acabamos de narrar es sólo el arranque del prólogo –no el prólogo completo– del nuevo «Wolfenstein». Una puesta al día espectacular en lo técnico y sorprendente en su desarrollo y narrativa, que sin renunciar al espíritu de acción directa y diversión gatillo en mano masacrando nazis –¡qué gran enemigo para los videojuegos nos ha dado, tristemente, la Historia!– a diestro y siniestro.

Realmente, el prólogo del juego de MachineGames dura algo más de una hora, entre su disimulado tuto-



¡Es 1946 y el Tercer Reich aún no ha sido derrotado! Pero lo peor llegará cuando tras estar catatónico durante años, te recobres para descubrir que han ganado la guerra.





rial básico, incrustado en plena acción, y la conclusión de la misión de asalto a la fortaleza nazi en 1946. Una misión en la que descubres la nueva tecnología bélica nazi, perros asesinos, soldados modificados genéticamente, trepas por una pared vertical, intentas acabar con un robot más grande que un edificio y todo para acabar perdiendo ante tus ojos a algunos compañeros de acción, descubrir salvajes experimentos con humanos y acabar en coma y catatónico durante 14 años. Y lo que vendrá al despertar será aún peor, no lo dudes.

Durante ese periplo, en la piel de B.J. Blazkowicz, el tradicional protagonista de la saga «Wolfenstein», vas recupernado tu mente poco a poco aunque tu cuerpo no responde del mismo modo. Te ves cuidado por enefermeras y médicos de un hospital polaco, mientras contemplas, impasible, el paso del tiempo y los anzis ir y venir del hospital. No tienes conciencia del tiempo transcurrido, pero un día algo pasa, una masacre se produce ante tus ojos y reaccionas, aún no sabes cómo. Empiezas a aniquilar a cuanto nazi se te cruza en el camino y acabas salvando al vida a Anya y huyendo con ella. Y ahora, empieza la acción.

La terrible verdad

Hasta ahora descubrimos que este «Wolfenstein» tiene algo diferente: un guión cuidado, una narrativa cinematográfica, emotividad, personajes carismáticos, cinemáticas a raudales... No se limitará a ser el típico jue-



No estarás solo contra los nazis, B.J. El cuidado guión del nuevo «Wolfenstein» te traerá a multitud de personajes, enemigos y aliados, que darán solidez a la acción.

ES 1960, LA GUERRA MUNDIAL ACABÓ HACE 12 AÑOS Y LOS NAZIS GANARON... ¿QUÉ PASÓ EN 1946?

go de acción pasillero que conocemos de otras entregas –sin hacerlas de menos, cuidado–. Pero «The New Order» dejará claro desde el primer minuto de acción que quiere ir más allá de lo que conoces de la saga.

Y en el momento en que B.J. descubre lo que ha pasado durante el tiempo que su mente y cuerpo han estado ausentes del mundo, se niega a creerlo: es 1960, los nazis han ganado, el mundo está conquistado y dominado por el Tercer Reich. Estados Unidos fue arrasado.

Pero para B.J. la guerra no ha concluido. Existe una resistencia y está dispuesto a encontrarla, así que Anya y los suyos intentan ayudarle y llevarlo allí donde pueda ser útil, ni más ni menos que al corazón del Reich. A Berlín.

Pero el camino pasa por llegar al tren que los lleve a Alemania. Y en él te toparás con soldados nazis que parecen robots, gigantescos robots que parecen humanos por sus reacciones e IA, perros mecánicos y peligros por doquier.

La IA, precisamente, es uno de los aspectos más destacados de esta primera versión jugable. Los enemigos se mueven, te rodean, dan la alarma, te buscan, se esconden. Y, lo que es mejor, puedes ir de frente

DEL PÍXEL AL MÁXIMO REALISMO



Así de pintón lucía B.J. hace más de 20 años, lo que para la época era todo un logro técnico, por otro lado. Los píxeles que ilustraban la cara del protagonista de «Wolfenstein 3D», en todo momento presente en pantalla durante el juego, nos presentaban a un tipo duro, recio y con un sentido del humor de lo más cínico y mordaz. Características que sigue teniendo hoy.



› Y así es B.J. ahora: El realismo gráfico de «Wolfenstein. The New Order» no causa tanto asombro en lo quen respecta a B.J. porque era de esperar. ¿O no? Lo que nos sorprende es cómo MachineGames ha conseguido que sea perfectamente reconocible comparándolo con el amasijo de píxeles que tienes más arriba. ¡Es él, sin duda! Pero no creas que el modelo del protagonistas es el único realmente cuidado en el regreso del clásico.

› Frau Engel y sus amigos: Desde el general Wilhem Strasse –apodado "calavera"–, hasta la inquietante y temible Frau Engel, pasando por su amante Bubi y el resto de personajes del juego, la expresividad y personalidad que tienen los rostros de todos –incluyendo los soldados cuya única misión es morir como si fueran carne de cañón– es uno de los apartados más impactantes de «Wolfenstein. The New Order». Por ambos bandos, por cierto.



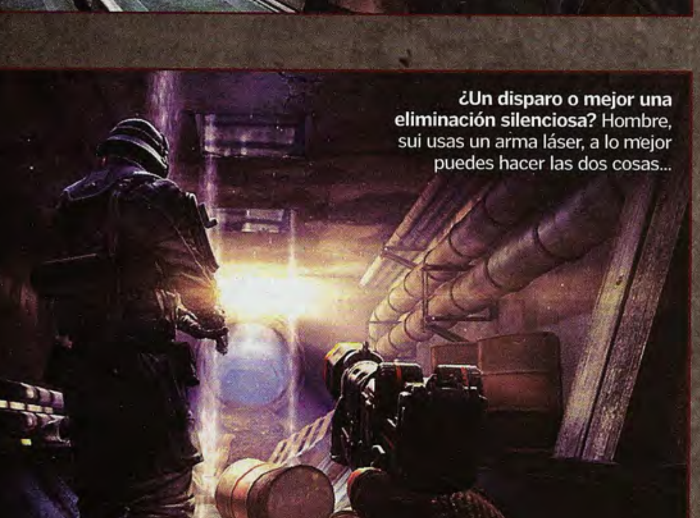
El prólogo de «The New Order» arranca en plena Segunda Guerra Mundial. Y antes de que caigas en acción, ya verás lo avanzado de la tecnología nazi.



¡Robots gigantes en 1946! ¡Soldados modificados genéticamente! ¿Qué está pasando? Pasa que los nazis han descubierto una tecnología increíble. Pero, ¿cómo?


Más allá de un diseño pasillero. «The New Order» ha mostrado en la beta jugable que el diseño de sus niveles, pese a lo lineal de la trama, será muy elaborado e inteligente.




¿Un disparo o mejor una eliminación silenciosa? Hombre, sui usas un arma láser, a lo mejor puedes hacer las dos cosas...

MACHINEGAMES SE REINVENTA UNO DE LOS GRANDES CLÁSICOS DEL GÉNERO Y LO HACE A LO GRANDE

ahcia ellos o hacerlo con discreción –con los soldados, claro–, atacando con sigilo y por detrás, acuchillándolos. Pero «Wolfenstein» es –siempre lo ha sido– acción pura, así que también es divertido ir corriendo como un poseso pegando tiros, incluso con armas en las dos manos, y lanzando granadas, o soltando puñaladas a todo lo que se cruza en tucamino. ¡Es efectivo!

Lo que dejan claro estas primeras horas de juego con «Wolfenstein» es que MachineGames se ha tomado muy en serio su objetivo de dar nueva forma y nueva vida al clásico, y no limitarse a hacer una puesta al día en la estética y la tecnología gráfica. «Wolfenstein The New Order» puede ser el juego que te devuelva la alegría de disparar en los juegos de acción bélica. ¡Acción explosiva!

¡Vamos a Berlín!

Nuestra partida concluye en el tren hacia Berlín, en el que, cuando vas a tomar un café con Anya, conoces a Frau Engel, una inquietante nazi que, seguro, volverás a ver más adelante. Pero la escena es de ponerte los pelos de punta. Los diálogos, la actuación, la maldad que destila es... ¡espectacular! No te vamos a contar más detalles de la trama, pero sí queremos comentar que «Wolfenstein The New Order» tampoco se olvida de los detalles en la acción. De cómo el juego estará lleno de secretos que

TODO ES NUEVO EN EL REGRESO DEL CLÁSICO

El título de «The New Order» deja muy a las claras el espíritu del regreso de «Wolfenstein». MachineGames, con la ayuda de id, ha desarrollado una historia completamente nueva para Blazkowicz en un mundo también nuevo y extraño para el protagonista del juego. Alemania gana la guerra, conquista el mundo, bombardea con atómicas EE.UU. y cambia, entre 1946 y 1960, la faz de las ciudades más importantes del mundo. Y el juego lo mostrará en un alarde de diseño y narrativa. ¡Alucinarás!









LA TECNOLOGÍA NAZI ES LA CLAVE EN «THE NEW ORDER»

En su presentación oficial, hace cerca de un año, MachineGames dejó muy claro que el renacimiento de «Wolfenstein« se apoyaría en varios puntos clave, entre los que se encontraba dejar a un lado el componente sobrenatural y ocultista para centrarse en el tecnológico, con un Tercer Reich extremadamente avanzado en el plano científico. Y ya desde el prólogo del juego y sus primeras misiones quedará bien claro: robots gigantes, armas láser, soldados modificados genéticamente...

descubrir y tesoros que recupera –como en el clásico–, cómo podrás mejorar y reforzar tu protección con cascos y chalecos antibalas –como en el clásico–, cómo estará lleno de guiños a los jugadores más veteranos y cómo será capaz de enganchar a los más jóvenes con un diseño de acción y una historia sensacionales. Y cómo nos hemos quedado con ganas de mucho, mucho más, tras esta experiencia. Sólo nos queda por dar la bienvenida al renacido B.J. y ayudarle a acabar con los malditos nazis. Y tú también quieres, que lo sabemos... **F.D.L.**

¡La acción es intensa, explosiva y total! «The New Order» apunta a ser uno de los juegos más divertidos y espectaculares del género. Eso sí, aquí el realismo, justito.

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

¿QUÉ PROYECTOR ME COMPRO?



Llevo meses dándole vueltas, y al final ya me he decidido. Voy a comprar un proyector para jugar al «Call of Duty» y al «FIFA» a lo grande. Pero no tengo ni idea de cuál comprar. ¿Qué consejos me dais?
■ David Gento



¡Uf!, aconsejar la compra de un proyector en tan poco espacio es complicado, David. Lo mejor es que preguntes en foros especializados. Si puedes, ve a por uno que sea 1080p, notarás la diferencia, especialmente en PC en donde todo el mundo ya juega a 1080p. Es importante que tenga muchos lúmenes (iluminación de la imagen) porque así podrás jugar incluso con una luz leve.



Antes de mirar nada es importante que calcules la distancia de tiro, es decir, la que hay desde la pared con la pantalla de proyección, al propio proyector. Hay aparatos de tiro corto y largo, y cada uno necesita una distancia mínima. En la web Projector Central (**www.projector-central.com/projection-calculator-pro.cfm**) hay una herramienta para saber la distancia de tiro, según el modelo de proyector y el tamaño de pantalla que quieras poner. Es una inversión, pero jugar con proyector es una pasada.

¿CONFLICTO DE INTERESES?



Soy un gran fan de «Project CARS», creo que será el juego que destronará a «Gran Turismo». Pero ahora que los de Slighty Mad han anunciado otro juego de coches, «World of Speed», me preocupa que se dediquen más a él y dejen un poco de lado a «Project CARS». ¡Ni se les ocurra!
■ ÁnimoSchumi

Tranquilo, creemos que no deberías preocuparte. «Projects CARS» es un juego bastante avanzado, está bien encauzado y mucha de su tecnología se ha aplicado a «World of Speed» sin demasiado esfuerzo. Así que, en principio, no hay razones para pensar que un juego pise al otro. ¡Los dos tienen muy buena pinta!

¿QUÉ DIRÍA TOLKIEN?



He visto el trailer de «Middle Earth: Shadow of Mordor», y recordando otros juegos de El Señor de los Anillos, todos llenos de violencia, sangre y carnicería, ¿creéis que a Tolkien le hubiese gustado lo que han hecho?
■ Samsagaz

Para ser sinceros, amigo Samsagaz, teniendo en cuenta que Tolkien era un académico de Oxford y católico de los de misa diaria, no creemos que le hubiesen hecho mucha gracia las películas o los juegos que se han hecho sobre su obra. Pero hay que verlos como una visión diferente en medios diferentes, la obra de Tolkien está en los libros y nadie puede tocarla. ¡Disfruta de todos por igual!

PINBALL VS. PINBALL



Me encantan los juegos de pinball, pero eso de comprar máquinas sueltas es una ruina... He visto que hay dos juegos diferentes, pero no acabo de decidirme por uno en concreto. ¿Cuál es el mejor de los dos, «Pinball Arcade» o «Pinball FX2»
■ Hugo V.

LA CARTA DEL MES

10 años de Half-Life 2

No pude evitar ponerme un poco nostálgico cuando leí la noticia en el número pasado: ¡«Half-Life 2» ha cumplido 10 años! Lo volví a jugar hace unos meses y sigue siendo tan genial como el primer día. Ahora casi todos los shooters se centran en el multijugador, y mucha gente desprecia las campañas para un jugador. ¡Cuánto echo de menos un nuevo «Half-Life»! ■ Ramón F.

Pues sí, Ramón, «Half-Life 2» marcó un antes y un después a la hora de integrar una historia dentro de la acción. Es verdad que ahora los nuevos shooters como «Titanfall» o «Evolve» se centran en el multijugador, aunque eso no tiene por qué ser malo, lo importante es que haya donde elegir. Pero es verdad que a lo mejor necesitamos un «Half-Life 3» para que vuelva a poner de moda el modo single player en los shooters...

LA POLÉMICA DEL MES

«The Elder Scrolls Online»... ¿con cuotas?

Estoy seguro de que un MMO basado en la saga «The Elder Scrolls» tiene que ser la leche (aunque yo prefiero el rol clásico), pero lo que no trago es tener que pagar una cuota mensual. ¿Por qué no lo han hecho F2P? ¿Se sabe ya cuánto habrá que pagar?
■ Faustico



Estaba claro que cuando Bethesda anunció que «The Elder Scrolls Online» iba a ser de pago (13 euros al mes, por cierto), el tema iba a traer cola, pero estaba cantado. Es un juego muy caro de desarrollar, se trata de una franquicia atractiva y va a tener muchos jugadores. Es inevitable que al principio quieran exprimirlo al máximo, aunque en el futuro seguro que añaden algún modo F2P, como ha ocurrido con otros títulos.





TU OPINIÓN ES IMPORTANTE, ESCRÍBENOS

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.

El empleo de tus datos estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".



La verdad es que no es una pregunta fácil, Hugo, y tampoco tiene un respuesta definitiva. Para nosotros son complementarios. «Pinball FX2» tiene mesas de fantasía, con efectos especiales y acciones que no se pueden hacer en un pinball real. La bola va mucho más rápido, es más un videojuego. Y tiene mesas geniales, como las de Star Wars. «Pinball Arcade» es un emulador de las máquinas reales que se veían en los bares hace unas décadas, la bola respeta la física y es más difícil. «Pinball FX2» es más divertido y tiene más acción, «Pinball Arcade» es más realista, y las mesas existieron de verdad. ¡Tu eliges!

¡VUELVE RAMBO!



Esto sí que no me lo esperaba. ¡Un juego sobre una película de los años 80! ¡Y una de mis favoritas, «Rambo»! ¡Que sea bueno, por favor! ■ CyborgLS



La realidad es que hay bastantes juegos relativamente nuevos sobre películas de hace décadas. ¿Te acuerdas de «El Padrino»? Pero es verdad que Rambo es Rambo, es un personaje con carisma para un juego y, además, promete acción a raudales. A ver lo que da de sí, aunque las primeras impresiones de los que le han podido echar mano no parecen especialmente entusiastas... Ya veremos.

SATURADO



Me alucina la saga, pero leyendo la review de «Assassin's Creed Liberation HD» del mes pasado me he dado cuenta de que hasta yo tengo empacho de «Assassin's». ¡Que paren un pocooo! ■ Berttyu



Hay que reconocer que Ubi está apretando el acelerador con la saga de «Assassin's Creed», pero si sigue sacando tantos títulos suponemos que será porque venden. Los fans son los que dirán hasta donde pueden llegar.

JUGABILIDAD CLÁSICA



Llamadme anticuado si queréis, pero a mí me siguen gustando los juegos tipo máquina recreativa de toda la vida, para jugar un rato y desahogarte. ¿Ha salido alguno nuevo que merezca la pena? ■ InsertCoin



Pues estás de suerte, amigo InsertCoin, porque gracias a tiendas digitales como Steam se atreven a sacar juegos de este tipo que tendrían mucho riesgo como juegos comerciales. Precisamente en Steam acaba de salir el clásico matamarcianos «Ikaruga», y el remake de la recreativa de Capcom, la mítica «Strider».

FORMIDABLE



NVIDIA ha puesto a la venta las primeras tarjetas basadas en su nueva arquitectura Maxwell, cuya principal virtud es el bajo consumo. Las nuevas GTX 750 y GTX 750 Ti permiten jugar a los juegos punteros con resolución 1080p, y tan sólo 60 W de consumo. Y apenas cuestan poco más de 100 €. Cada vez resulta más barato y eficiente jugar en PC, sin sacrificar calidad gráfica. ¡Nos encanta!

LAMENTABLE



Ha pillado a todo el mundo por sorpresa. Ken Levine, creador de juegos míticos como «System Shock 2», «Thief» o la saga «BioShock», reestructura Irrational Games para crear un estudio más pequeño, aunque sigue dentro de Take-Two. Se lleva consigo a 15 colaboradores, y el resto tendrán que buscarse otro empleo. Resulta extraño, porque «BioShock Infinite» ha sido un éxito de crítica y ventas, pero quiere hacer juegos más personales.

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿CUÁL...

será el primer juego que nos obligará a comprar un monitor 4K para disfrutar al máximo de su inmensa calidad gráfica? ¿Tardará en llegar?

¿QUÉ...

cables se les han cruzado a los creadores de «Goat Simulator» para crear, pues eso, un auténtico e incalificable "simulador de cabra"?

¿CUÁNTOS...

días seguidos has conseguido sobrevivir en «Rust», sin más ayuda que tus manos, tu inteligencia, y lo que encuentres en el entorno?

¿QUIÉN...

dice que los juegos de PC están muertos, cuando han recaudado 16.300 millones de euros en 2013, y las previsiones para 2014 son de crecer hasta un 10%?

¿CUÁNDO...

tendrá la Tienda Windows el mismo catálogo que tienen otras tiendas de apps como Google Play o la App Store, o incluso el Bazar de las consolas Xbox?

Protección de Datos: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.

JUEGO DEL MES micromanía



Thief

Se dice que se coge antes a un mentiroso que a un cojo, y que quien roba a un ladrón tiene cien años de perdón. Aquí están los ladrones y los que quieren cogerlos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Eidos Montreal/ Eidos/Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 49,99 €
- **Web:** *www.thiefgame.com*

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Episodios:** 8
- **Armas:** Arco y porra
- **Tipos de flecha:** 8
- **Mejoras:** 8 (en tres grados)
- **Gangas:** 8
- **Estilos de juego:** 3
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2,8 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 4800, GeForce GTS 250
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



El manicomio de Moira encierra muchos secretos. Y no se van a revelar fácilmente. El episodio 5 es de los más alucinantes del juego.



Si saltas sobre él, lo dejas KO. Nunca te enfrentes directamente a tus enemigos. Huye, usa la porra para noquear o salta desde lo alto.



¡Garrett el equilibrista, señoras y señores! Pues sí, caminar por vigas haciendo equilibrios a veces es el único camino posible...



¡Un ladrón con un arco y muchas habilidades! Ser Garrett es genial: robas, correteras por los tejados, tienes un arco superchulo, creas distracciones con tus flechas de todo tipo y te mueves en las sombras.



¡Chúpate esa, pardillo! Garrett prefiere noquear a matar -aunque puedes hacerlo, claro-. Y es preferible que, si dejas sin sentido a un guardia, escondas el cuerpo antes de que otro lo detecte y dé la alarma.

EL REGRESO DEL CLÁSICO QUE INTRODUJO EL CONCEPTO DE SIGILO EN LA ACCIÓN ES ESPECTACULAR

El ser un ladrón no debe ser una vida fácil. Siempre escondido. Siempre con el miedo a ser atrapado. A ser descubierto. Y, sobre todo, ¿cómo disfrutar del fruto de tu latrocinio si no puedes salir a la luz?

Pero también tiene sus ventajas. Por ejemplo, disfrutar del regreso de todo un clásico de los juegos para PC, en plena forma, con una puesta al día sensacional y manteniendo toda la esencia de «Thief», un título que introdujo el concepto del sigilo en el mundo de la acción y que levantó una legión de fans a finales de los años 90 y hasta mediados de la primera década del s. XXI.

Eidos Montreal, tras asombrarnos con el regreso de otro clásico, «Deus Ex», afronta ahora el reto de hacer lo propio con «Thief», siendo además otro equipo distinto del estudio el encargado de llevarlo a cabo. Y, mira, para qué darle más vueltas: el resultado es excepcional. El nuevo «Thief» es todo lo que podías esperar y más. Y ahora, vamos a conocer, de nuevo, a Garrett y a Erin.

Un robo, una invocación

El prólogo de «Thief» nos presenta a la Ciudad, el escenario de las aventuras de Garrett, el protagonista, y a Erin, su compañera y amiga en los encargos que ciertos personajes de los bajos fondos les hacen. Pero en uno... algo sale mal. Mientras Erin y Garrett discuten por algo que parece extraño, en lo alto de una azotea, bajo sus pies algo está pasando. Una fuer-

LA REFERENCIA

Dishonored

- **Ambos ofrecen un personaje que utiliza las sombras y el sigilo,** pero «Dishonored» también potencia la acción y el combate.
- **«Thief» es más aventura, «Dishonored» es un juego de acción.** Ambos se ambientan en ciudades dominadas por el caos y la corrupción.



LOS TROFEOS DE GARRETT



La torre del reloj, la guarida de Garrett, no sólo sirve como conexión entre las distintas misiones de la campaña principal, sino que es también la sala de trofeos del maestro de ladrones.

En un rincón de la torre, se van atesorando objetos especiales que encuentras en distintas zonas de la ciudad, arcones de casas, placas de lugares memorables, cuadros de colecciones valiosas... No responden a encargos, sino que son trofeos personales de Garrett.



¿Qué le pasó a la bella Erin? Tras el prólogo, tu compañera de aventuras desaparece para siempre... ¿o tal vez no? En cierto momento del juego empezarás a tener extrañas visiones relacionadas con ella.



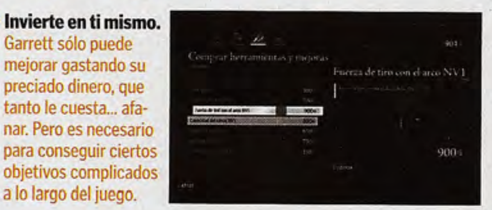


Mecanismos escondidos, cerraduras que se resisten. Aunque la base del trabajo de Garrett es éste, en «Thief» hay mucho más.

APROVECHA TUS RECURSOS

Garrett no tiene poderes, sólo habilidades. Es un ladrón, un maestro con las ganzúas y posee un arco cuyas flechas sirven para más que acribillar al enemigo.

› Invierte en ti mismo. Garrett sólo puede mejorar gastando su preciado dinero, que tanto le cuesta... afanar. Pero es necesario para conseguir ciertos objetivos complicados a lo largo del juego.



› Gangas para ti. Sí es cierto que hay algunos objetos especiales que dan más facilidades. Son las gangas. Aunque a primera vista no parezcan esenciales, resultan de lo más útil para ayudarte.



¿Qué se esconde en el Torreón, además de las mazmorras? Las leyendas dicen que una caja fuerte del tamaño de una habitación oculta en su interior el mayor de los tesoros imaginables. ¡Habrá que ir a ver!



za... peligros se está invocando. Y en una serie de acontecimientos, a ambos les pasa algo.

En una elipsis tremenda, Garrett despierta en un carromato, desorientado, sin saber qué ha pasado, hasta que poco a poco se entera de que ha pasado mucho tiempo. Pero él no recuerda nada. Tiene un vacío en su mente.

Descubrir qué le ha pasado es el objetivo final. Para averiguarlo Garrett tiene que explorar la ciudad, robar, localizar a personajes, pruebas, objetos, hablar con ciertos elementos del submundo y arriesgar el pellejo delante de la guardia del Barón, dominada por el Alguacil, primero, y contra los elementos mafiosos que causan una revolución en la Ciudad, después. Vamos, que todos te odian y quieren verte muerto, por distintas razones. Pero muerto, al fin y al cabo.

GARRETT DEBE DESCUBRIR LA VERDAD TRAS SU ACCIDENTE Y SABER QUÉ LE PASÓ A ERIN

Misterios en la Ciudad

«Thief» retoma la esencia de sus venerables y legendarios antecesores, la transforma y la pone al día. La perspectiva de juego en primera persona, eso sí, se rompe en contadas ocasiones en la acción, para moverte por paredes o, claro, en secuencias cinemáticas.

«Thief» es un juego inusual. Exige paciencia. ¡Paciencia! Moverte despacio, sin hacer ruido –a veces, es mortal–, explorando escenarios palmo a palmo, abriendo puertas y ventanas, forzando cerraduras y saltando por tejados y balcones.

La Ciudad está llena de misteriors, sus recovecos ocultan secretos, y es oscura. Algo que es una gran ventaja para un personaje que hace de la discreción su modus operandi. Pero la IA es brillante y los personajes, en sus rutinas, se alteran ante cualquier ruido o cualquier atisbo de una figura que sale de las sombras.

Puedes hacer valer tus habilidades ocultándote a sus ojos, para lo que los indicadores de visibilidad e iluminación son claves. No los pierdas de vista. Así como que el diseño de perspectiva permita ver tus manos y pies

¡El manicomio de Moira es muy peligroso! Lo que se arrastra en la oscuridad de sus pisos inferiores no debería salir nunca de allí. Lo malo es que si no andas vivo, a lo mejor tú tampoco sales, amigo.



Los puzles no son pocos. Y resolverlos tiene su miga. Tanto sean a nivel mínimo, como en el burdel, como en otras áreas donde el escenario es el mismo puzle, la solución siempre está en la misma zona.

PRESÉNTATE ANTE ELLOS...

Los personajes que pueblan la Ciudad manejan los hilos en la sombra, aunque algunos son simplemente clientes.



Consigue trabajados de Vittori. Un feriante venido a menos que te encargará desde que recuperes algunos de sus instrumentos de trabajo, hasta rescatar a una dama muy especial...



¿Un golem mecánico? Ector está fabricando un hombre artificial, e insiste en que algunos habitantes de la ciudad le hanrobado partes del mismo, desde la laringe a una mano.



Erin es la clave. Tu compañera de robo y aventuras, en el prólogo del juego, te enseña algo importante relacionado con la trama. Y está presente en el accidente que desencadena todo.



Orión, la Reina de los Mendigos, el alguacil... Todos son protagonistas, de un modo u otro, en las fuerzas que gobiernan la ciudad. Algunos serán tus aliados, otros tus enemigos y otros, unos simples comerciantes.

al moverte. Te da sensación no sólo de inmersión sino de confianza al moverte por zonas estrechas.

Y, sobre todo, «Thief» es una aventura. No es un juego de acción., Huye de la acción. Es mala. Es letal. Debes correr, escamotear objetos sin que te perciban. Saltar. Esconderte. Pero que no te vean. Sólo tienes una porra, y no es hasta bien avanzado el juego que resulta útil de verdad, a no ser que saltes desde las alturas para noquear a tus enemigos o los ataques por detrás, bien callado, y ocultes sus cuerpos luego. Pero no es un juego de combate. No lo es. Es de sigilo, silencio, paciencia. ¡Paciencia!

Desafíos para todos

La historia de «Thief» es compleja; sus desafíos, muchos; su dificultad, elevada. Pero es absorbente hasta niveles que ni imaginas. A veces es reiterativo. Pero fascinante. Sus episodios pueden repetirse para los completistas, tienes tres estilos de juego, para que definas tu arte de robar. Y, en definitiva, es un triunfo del buen hacer de Eidos. A.C.G.

ALTERNATIVAS

BioShock Infinite

La ciudad de Columbia ofrece desafíos sin igual para los amantes de la acción más fantástica.

▶ Más inf. MM 219 ▶ Nota: 98

Assassin's Creed IV

El último «Assassin's Creed» es un juego mucho más amplio en escenarios en el que hacer de todo.

▶ Más inf. MM 226 ▶ Nota: 94

nuestra opinión

EN LA PIEL DEL LADRÓN. Conviértete en un maestro de ladrones en una ciudad al borde del colapso. Sumérgete en las sombras y descubre la verdad de una conspiración.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●●
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- La genial vuelta de un estilo único. Perfectamente adaptada y puesta al día.
- Que el juego exija paciencia. Pensar cada paso que dar, de verdad, es inusual hoy día.
- Una dirección artística brillante, una tecnología visual increíble, un uso de luces y sombras brutal... Todo el conjunto es espectacular.

Lo que no nos gusta

- La necesidad de repetir caminos una y otra vez con dificultad creciente podía haberse aligerado en ocasiones. El viaje rápido habría estado bien.
- Bastante exigente con el hardware.

Modo individual

El regreso magistral de un clásico. Parecía haber dudas sobre si el nuevo «Thief» será capaz de recrear toda la atmósfera, jugabilidad y magia de la serie clásica, pero Eidos ha dado en el clavo con esta puesta al día. Un juego lleno de desafíos, que exige -exige- paciencia y concentración y donde los pasos en falso se pagan muy caros. ¡Genial!

La nota

96

JUEGO RECOMENDADO micromanía

Aventuras paralelas clásicas

Broken Age

Dicen que el sueño de la razón produce monstruos. ¿Y el de la aventura clásica, qué produce? Parece que nuevas aventuras clásicas... aunque también algún monstruo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Double Fine
- **Distribuidor:** Double Fine
- **Nº de DVDs:** Descarga Digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 22,99 €
- **Web:** *www.brokenagegame.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes jugables:** 2
- **Ambientes:** 4 (nave espacial, aldea, ciudad de las nubes, pueblo playero)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 1.7 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 1.5 GB GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 260, Radeon 4870 HD, Intel HD 3000
- **Conexión:** ADSL (descarga digital)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Vella ha llegado a la ciudad de las nubes. Pero, ¿cómo va a salir de allí? Tendrá que ayudar a unos cuantos de sus habitantes primero.



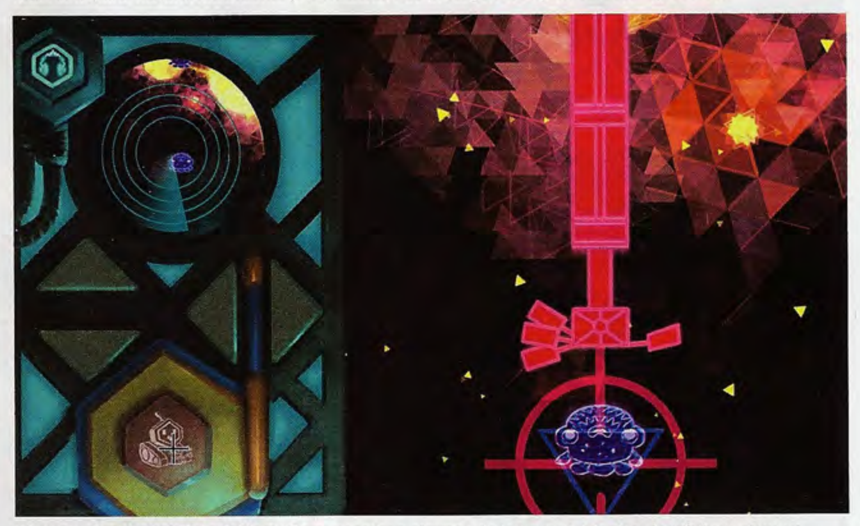
¿Cuándo le ocurrirá algo realmente emocionante a Shay? Pues más pronto de lo que desaría, aunque quizá no sea lo que buscaba...



¡Qué contento se ha puesto el pajarraco! Buscaba su huevo desaparecido, pero parece que Vella se lo ha encontrado.



Tim Schafer vuelve a la aventura con un juego sorprendente. «Broken Age» ofrece una estética fascinante, una historia absorbente y surrealista, dos protagonistas y un carácter episódico.



¡Un poquito de habilidad, Shay! Para rescatar a algunos de los supervivientes de trágicos ataques espaciales, tienes que manejar un brazo virtual con el ordenador de a bordo. ¿Serás capaz?

TIM SCHAFER REGRESA A LA AVENTURA CON UN JUEGO DE ESTILO CLÁSICO Y ESTÉTICA NAIF

Sentirse diferente, confuso, desorientado, rebelde, es algo normal en la adolescencia. El mundo cambia demasiado deprisa y tú con él. Perder la inocencia te marca para siempre. Lo que pasa es que que cambiar cuando se trata de abrirse a otras experiencias es bueno. Eso lo aprendes con el tiempo. Pero cambiar para convertirse en el plato de un monstruo no es, precisamente, algo que desees fervientemente. Aunque, en otras ocasiones, esperas con ansiedad un cambio que nunca llega. Y, justo al contrario que en el caso anterior, ansías cualquier variación en una vida rutinaria, insulsa, vacía. Es la misma sensación desde una experiencia diferente. ¿Cuál es mejor? Si quieres una respuesta tendrás que buscarla en otra parte. O en «Broken Age», el regreso de Tim Schafer –legendario credor de «The Secret of Monkey Island», «Grim Fandango», «Full Throttle» y muchas otras aventuras– a la creación directa. Sí, sí, «The Cave» era de Double Fine, también, pero su labor fue de producción, no de dirección ni de diseño. Pero «Broken Age» es "su" aventura. Tras muchos años. Y es una experiencia a ratos sublime, a ratos emotiva, en ocasiones desconcertante, pero no te deja indiferente.

Primer acto

Realmente estamos ante el primer acto de una historia dividida en dos partes. La historia de Vella y Shay, dos adolescentes cuyas vidas no

LA REFERENCIA

Caos en Deponia

- Ambos usan un estilo de dibujo animado, pero con una estética más naif, casi infantil, en «Broken Age».
- «Caos en Deponia» tiene un único protagonista, mientras que «Broken Age» tiene dos y dos tramas paralelas.
- El humor domina «Caos en Deponia», pero en «Broken Age» es más sutil.



DOS VIDAS EN PARALELO



Vella y Shay. Dos personajes totalmente dispares que llevan vidas completamente diferentes. Pero, de algún modo, ambas están conectadas. Ambos personajes son protagonistas, por igual, de la trama de «Broken Age», aunque no entiendes realmente la profundidad de la conexión entre los dos hasta el final de este primer acto del juego –el segundo llegará en pocos meses, con el desenlace de la historia–, con un perturbador "cliffhanger", que vas temiendo a medida que avanzas...



Vella está a punto de hacer un descubrimiento clave para acabar con el Mog Chothra. ¿Cómo ha llegado hasta ese punto? Hmm, buena pregunta. Intenta responderla tú mismo, amigo...





Shay lleva una vida falsa, con desafíos falsos, mientras el ordenador de la nave en la que vive cuida de él en todo momento.

PUZLES PARA VELLA Y SHAY

Las historias de ambos protagonistas se juegan de forma independiente, pero tienen mucho en común. Sobre todo unos puzles sencillos, pero que te harán pensar lo tuyo...

> **Puzles cibernéticos.** La vida de Shay es futurista, en el espacio, con máquinas y ordenadores... tejidos. Sí, no le busques explicación, es así. En cierto modo son puzles más técnicos.



> **La lucha de Shay.** Shay ofrece desafíos más clásicos: mucho diálogo para conseguir pistas, intercambiar objetos, llevarlos de un sitio a otro y hacer artesanía para arreglarlo todo.



Seguro que estas muchachas tienen algo que te interesa. Pero, como es lógico, se resisten a dártelo por tu cara bonita, así que tendrás que ingeniártelas para poder hacerte con ese objeto tan necesario.



pueden ser más diferentes, pero que están conectadas de un modo que ambos desconocen. Unas vidas, en un caso, trágicas por las circunstancias de un sacrificio ritual, el de Vella, que debe hacerse para evitar la ira del Mog Chothra contra su pueblo. Un sacrificio llamado el Festín de las Doncellas. Pero el caso de Shay también es trágico, por motivos bien distintos. Shay vive en una nave espacial, cuidado por los ordenadores de a bordo. Come, juega a juegos infantiles, experimenta falsos desastres preparados por el ordenador para dar algo de emoción a su vida que, en ningún caso, llega. Shay está apático, deprimido, con una vida vacía. Y mientras Vella quiere escapar de su destino, Shay no cree ni que pueda tener uno mientras siga a bordo de la nave. Hasta que, por un lado y por otro, algo sucede...

VELLA Y SHAY VIVEN HISTORIAS SEPARADAS QUE, EN REALIDAD, POSEEN UNA PROFUNDA CONEXIÓN

En el caso de Vella, es su habilidad, sus ansias de vivir, los que consiguen hacerle escapar de su trágico final. En el caso de Shay, es la aparición de un misterioso y desconocido habitante en la nave.

Explora, habla, actúa

«Broken Age» no reinventa la rueda. No revoluciona el género, ni lo pretende, pero toma las bases del diseño clásico de aventuras, las retuerce un poquito, le aporta la perspectiva de dos protagonistas diferentes –o no tanto– y se dedica a contar una bonita historia de forma impecable, con una narrativa brillante y que, en un momento dado, al final de este primer acto, hace pegar un giro inesperado –o no tanto– a la trama, con uno de los mejores "cliffhangers" que puedas imaginar en una aventura.

Y eso que, en la práctica, lo de varios protagonistas no es en absoluto novedoso. De hecho, ya «Maniac Mansion» tenía varios. Y que trabajaran en conjunto era clave para el éxito. Pero no es ese el caso de «Broken Age». En este primer acto cada personaje tiene su historia, y aunque puedes cambiar de uno a otro en cualquier instante sus caminos discurren paralelos hasta cierto momento álgido.

Este bichejo tan majo te lleva por el espacio. Conseguir las coordenadas del sector al que quieres llegar es todo lo que necesita. Las tejerá -como suena- en su máquina y la nave te llevará allí.



Hay que agotar los diálogos para conseguir las pistas. El estilo clásico de «Broken Age» se nota en los pequeños detalles, aunque su estética y su narrativa posean una evidente originalidad.

LA VUELTA AL PÍXEL

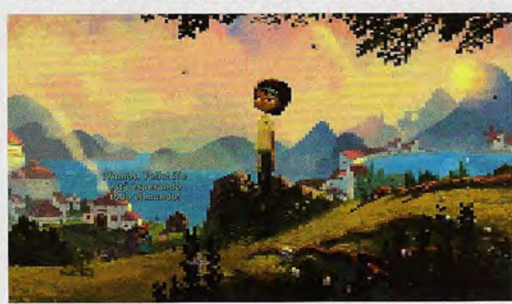
En «Broken Age» hay un modo secreto para activar un pixelado extremo y avivar la nostalgia... pero no es muy jugable.



Entra en las opciones de juego, coloca la resolución a 640x480 y ve a reasignación de teclas. Junto al icono de Vella y Shay, asigna una tecla.



Cuando el juego arranque o cargues una partida, pulsa la tecla que has asignado al icono de los dos personajes y verás cómo la imagen se pixela.



Los diálogos, eso sí, son visibles perfectamente en alta definición. Afortunadamente, porque si no la lectura sería de lo más peliguado.

La jugabilidad de «Broken Age» es, también, canónica: diálogos que hay que agotar para conseguir pistas, objetos a recuperar, puzles a resolver, caminos que abrir. Nada nuevo bajo el sol. Excepto en el apartado visual.

Obra de arte naif

A «Broken Age» sí le distingue su estética, su dirección artística, con un aspecto de dibujo con cierto aire infantil, al tiempo que surrealista –tanto como la propia historia de ambos personajes.

Y en esa misma estética también se refleja la trama del juego. Aparentemente simple, casi infantil, sobre todo al comienzo, donde todo va muy dirigido y apenas sí tienes acciones que llevar a cabo.

Pero en cuanto pasas del ecuador... ¡cómo cambia todo! «Broken Age» se destapa como una aventura sensacional. Corta, sí. No especialmente difícil, pero con momentos de genialidad. Y no se puede desvelar demasiado sin hacer spoilers, así que, mejor, descúbrelo tú todo. Merece la pena. **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

› The Cave

Distintos personajes colaboran para avanzar en varias historias, personalizadas para cada uno.

▶ Más inf. MM 218 ▶ Nota: 90

› The Walking Dead T2

Una aventura cruel y dura, donde el realismo no es mágico y llega a resultar de lo más emotiva.

▶ Más inf. MM 228 ▶ Nota: 92

nuestra opinión

DOS VIDAS PARALELAS PARA UNA SOLA AVENTURA. **Ayuda a dos adolescentes con problemas en sus vidas, a través de dos historias paralelas, aunque conectadas.**

Valoración por apartados

- › Gráficos
- › Sonido
- › Jugabilidad
- › Dificultad
- › Calidad/precio

Lo que nos gusta

- El estilo y desarrollo clásico de la aventura, con un tono casual, pero con puzles y desafíos que te harán darle vueltas a la cabeza.
- El modo en que se conectan las historias de los protagonistas, con un "cliffhanger" final épico.
- La estética naif, casi infantil, con una dirección artística sensacional.

Lo que no nos gusta

- Demasiado sencillo y dirigido al comienzo de ambas tramas. Le cuesta arrancar.
- Las voces en inglés. Al menos, los textos están bien traducidos al español.

Modo individual

El regreso de Tim Schafer con una aventura realmente personal. Diferente de todo aquel otro juego del género que hayas visto en los últimos tiempos, «Broken Age» destila clasicismo por los cuatro costados y una falsa apariencia de sencillez, para un desarrollo narrativo tan sensacional como su estilo visual. Un juego único.

La nota

88



JUEGO RECOMENDADO micromanía

Acción en la piel de Drácula

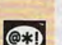
Castlevania Lords of Shadow 2

Dicen que vivir para siempre es un sueño, pero si ese sueño está lleno de monstruos y sangre, casi mejor que olvidarse de ello, ¿no? Pero, si eres Drácula... ¡quién sabe!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Mercury Steam/Konami
- **Distribuidor:** Konami ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** ***www.konami-castlevania.com/es*** Un diseño sencillo con la información justita

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Tipos de arma:** 2 (Espada de Vacío, Garras de Caos), más Látigo de Sangre.
- **Reliquias:** 6
- **Poderes especiales:** 4
- **Zonas:** 2 (ciudad, castillo)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2.4 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** DirectX9 512 MB
- **Conexión:** ADSL (activación en Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL
- **Mando Xbox 360 para Windows**



Las salas de mapa son medios rápidos de viajar a ciertas áreas. Eso sí, asegúrate de adónde quieres volver antes de ir.



El preciosismo de las cinemáticas hace de «Lords of Shadow 2» un juego enormemente disfrutable desde lo visual.



Si estás famélico busca una estatua con corazón... ¡y cométela! Notarás como la "no-vida" vuelve a tus venas.



Conviértete en Drácula y acaba con las fuerzas de Satán. «Lords of Shadow 2» pone patas arriba la tradición de «Castlevania», se convierte en el mejor juego de la saga y te propone mil y un desafíos.



El mundo real, en una ciudad moderna, y el castillo de Drácula, en una dimensión paralela y atemporal, serán los mundos en que te muevas para desbloquear todos tus poderes y matara a Satán.

CONVIÉRTETE EN DRÁCULA Y ACABA CON LOS PLANES DE SATÁN PARA CONQUISTAR EL MUNDO

El final de «Lords of Shadow» era, en cierto sentido, catártico. Quizá, también, algo frustrante para algunos. Pero lo que es seguro es que no dejó a nadie indiferente. Y de aquel final llegó este juegoi. «Lords of Shadow 2» es un título que, hasta cierto punto, es revoluciario en la saga «Castlevania», convirtiendo al proitagonista en aquello que desde hace dos décadas los Belmont combatían y explicando, de paso, el porqué de esa relación tan estrecha y tan enigmática. Precisamente de esa relación entre los Belmont y Drácula nace la trama de «Lords of Shadow 2», de forma que Mercury Steam ha hecho suya la saga de forma definitiva. Ahoira, eres Drácula. Ahora, el desafío es mayor que nunca, y la acción y tus armas y poderes, aunque diferentes, te sonarán familiares. Y es que «Lords of Shadow 2» es revolucionario, pero fascinante, y en vez de hacer que los fans de la saga de Konami clamen como herejía el giro dado, hace que acigas a sus pies. Es un pedazo de juego de tomo y lomo.

Renacer de las cenizas

La primera media hora de «Lords of Shadow 2», a modo de tutorial, te lleva al final del castillo de Drácula –y al del mismo personaje–, siglos atrás, enfrentado a las fuerzas de la Hermandad de la Luz. Pero cuando pasa el tiempo y Drácula renace en su tumba, convertido en un ser patético, sin poderes y avejentado, empieza el shock para el fan de «Castleva-

LA REFERENCIA

Castlevania Lords of Shadow

- Ambos juegos comparten protagonista, aunque en distintos estados de existencia. Uno cazavampiros, y otro... ¡Drácula!
- La acción y la variedad de escenarios dominan ambos juegos.
- La historia de «Lords of Shadow 2» es más compleja y explota mejor la saga.



DE CAZADOR A REY VAMPIRO



El cambio dado en Gabriel Belmont –aquí no hay spoiler, porque el final de «Lords of Shadow» es el que es, y el nuevo juego empieza como empieza– de luchador de la Hermandad a convertirse en el más poderoso de los vampiros, explica esa extraña relación que dura toda la saga «Castlevania» desde sus inicios. En «Lords of Shadow 2», pese a todo, no resulta una sensación tan extraña encarnar a Drácula, puesto que la acción y la jugabilidad son muy similares.



¡Suéltame maldita Carmilla! La mujer vampiro es una de las que te ponen a prueba en una serie de combates sucesivos. Debes demostrar que has aprendido a dominar tus habilidades para matarla.





Las cajas de dolor y los altares de sacrificio son esenciales para mejorar tus habilidades y aumentar el poder de tus armas.

ARMAS DE VAMPIRO

Además de su látigo de sangre -el equivalente a la cruz látigo de «Lords of Shadow», en el juego manejas dos poderosas armas: la Espada de Vacío y las Garras del Caos.

Espada de Vacío. Es la primera que encuentras. Su poder permite congelar o ralentizar a los enemigos, absorber su sangre para recargar tu vitalidad y congelar torrentes de agua.





Garras del Caos. Además de romper escudos y protecciones enemigas, las garras del caos permiten lanzar granadas -como la Espada de Vacío- para desbloquear objetos, cadenas y otros.



Drácula está a punto de adoptar la forma de Dragón. Resérvala para momentos excepcionales cuando veas que estás sin más recursos y los enemigos te acosan. Conseguir las escamas no es fácil.

nia». El otrora guerrero del bien se ha convertido en una bestia sanguinaria que, para recuperar sus poderss es ayudado por Zobek. No es una ayuda desinteresada, pero ambos salen ganando. Drácula/Gabriel conseguirá la paz eterna desapareciendo al fin. Pero para ello ha de revivir su propia historia vampírica en una sociedad moderna, en una ciudad construida sobre los cimientos de su castillo y descubriendo el porque Bioquimek, una empresa multinacional, parece estar detrás del objetivo de desatar el apocalipsis trayendo a las fuerzas de Satán al mundo.

La acción de «Lords of Shadow 2», en tercera persona, es vertiginosa, al estilo «Castlevania» y con el diseño evolucionado de lo que ya se vió en el juego anterior de Mercury Steam. Dispones de armas y poderes especiales -vampíricos, claro-, con los que hacer frente a mil y un enemigos humanos, mecánicos -parte de la acción transcurre ahora en el presente y otra en una dimensión paralela, más antigua-. Pero el diseño de los niveles es ahora muy diferente.

DRÁCULA SE MUEVE TODO EL JUEGO ENTRE EL MUNDO REAL Y UN PLANO ESPIRITUAL EN SU VIEJO CASTILLO

Exploración multinivel

En esta nueva entrega de la saga la exploración de los niveles es muy distinta. Se ha creado una ciudad moderna y un castillo entre cuyos niveles te mueves, de acá para allá, desbloqueando poderes poco a poco mientras combates con enemigos humanos y sobrenaturales, y volviendo a ellos de vez en cuando para llegar a sitios antes inaccesibles, una vez has conseguido las herramientas para ello.

A veces puedes viajar de forma voluntaria con la ayuda del medallón del lobo. En otras, porque la historia lo exige así y es automático. En todos casos, la historia de Gabriel, de Drácula, se desgrana con numerosísimas cinemáticas que potencian el conjunto y ayudan a situarte.

Pero lo sensacional que ha logrado Mercury Steam es que todo tenga una coherencia y una solidez en el diseño de accion y niveles como pocas veces has visto. Recuerda a re-





El uso de QTE es bastante habitual en el juego, aunque existe una opción que permite desactivarlos. Y también puedes personalizar otras características de «Lords of Shadow 2» durante los combates.



Los grandes enemigos, como la Gorgona, siempre tienen una rutina de comportamiento. Sólo tienes que aprenderla, localizar sus puntos débiles y adaptarte a sus conductas. Acabar con ellos no es difícil.

PODERES VAMPÍRICOS

Además de sus armas, Drácula posee habilidades que debe recuperar para acabar con Satán. Éstas son algunas de ellas.



› Forma de rata. Las sombras –en algunas zonas específicas– te permiten convertirte en rata para moverte por estrechos pasadizos y tuberías, despistar a enemigos y roer cables.



› Dominación. Una forma sutil de llamar a la posesión de un enemigo. Sólo puedes hacerlo cuando te colocas a su espalda. Es útil para abrir puertas cerradas con identificación pupilar.



› Las reliquias de Drácula. Desde repositorios de sangre y salud, a ralentizar el tiempo o convertir a Drácula en un dragón que extermina a sus enemigos, las reliquias son poderosísimas.



› Depósitos de poder para las armas. Más que un poder del propio Drácula, estas Doncellas de Hierro sirven para rellenar la Espada de Vacío y las Garras del Caos, y dotarlas de su poder.



› Forma de Niebla. Te permite atravesar rejas en cualquier dirección. Para ir arriba o en diagonal debes aprovechar las corrientes de ventiladores. Además, puede evitar golpes y disparos.

cientes grandes juegos como «Batman Arkham Origins» y a otros más clásicos, como «Shadowman». La esencia es la misma, pero la personalidad es única.

Grandes desafíos

Combinando acción, plataformas, puzles –y hasta la opción de comprar objetos en la tienda del chupacabras–, y sobre todo, desafíos contra los grandes enemigos –de las Gorgonas a Carmilla; del Maestro Juguetero a los acólitos de Satán– «Lords of Shadow 2» es una montaña rusa que te tiene siempre con el alma en vilo. La versión para PC se muestra sensacional en su calidad técnica, en los controles de teclado y ratón –aunque con el mando de Xbox 360 para Windows va de fábula.

No sólo no se le puede poner ningún pero a «Lords of Shadow 2», sino que hay que alabarlo de principio a fin. Quizá no te guste un estilo de juego tan consolero, pero es excelente. Y si hubiera algo que cambiar sería el doblaje, sólo en inglés. Entra en la cada de Drácula . A.P.R.

ALTERNATIVAS

› Metal G. Rising Rev.

El juego protagonizado por Raiden es acción japo en su más pura esencia, vertiginosa y brutal.

▶ Más inf. MM 228 ▶ Nota: 86

› Batman A. Origins

La última aventura de Batman ofrece una ciudad abierta que explorar con libertad total.

▶ Más inf. MM 226 ▶ Nota: 96

nuestra opinión

MÉTETE EN LA PIEL DE DRÁCULA. Una aventura de acción llena de sangre, mitos de vampiros, leyendas y desafíos que prueban tu poder de señor de la sombra.

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●○
- › Sonido ●●●●○○
- › Jugabilidad ●●●●●○
- › Dificultad ●●●○○○
- › Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- La variedad de escenarios, su diseño y el de la acción, que permite revisitarlos a medida que desbloqueas poderes y acceder a nuevas zonas.
- Las armas y poderes. En algunos casos son espectaculares y permiten hacer diabluras.
- La dirección artística. Recargada, barroca, fascinante y con un toque pop-gótico genial.

Lo que no nos gusta

- La dificultad a veces se dispara. Y es frustrante.
- Que no esté doblado al español. Las voces en inglés son buenas –sobre todo por la fama de sus protagonistas–, pero la interpretación no lo es.

Modo individual

Un desafío emocionante, una aventura sensacional, y un vampiro casi todopoderoso. Lo que Mercury Steam ha hecho con la saga «Castlevania» en este juego es sencillamente sensacional. Quizá no sea rompedor respecto al anterior juego en cuanto al diseño de acción, pero lo lleva un paso más allá. Y ser Drácula es realmente genial.

La nota

92

JUEGO RECOMENDADO micromanía

Estrategia con cuernos

The Banner Saga

¿Te imaginas mezclar a Disney con Juego de Tronos? Resulta raro. O no. Porque si coges unos vikingos, magia, robots, una buena trama y violencia, tienes... ¡esto!

LA REFERENCIA



EADOR: MASTERS...

- Ambos son juegos que combinan diversos y similares géneros, rol, estrategia y aventura, en universos fantásticos.
- El estilo de ambos es diferente en estética y desarrollo, aunque su base es parecida, con combates por turnos y exploración del mundo.

El viaje que vives en «The Banner Saga» no es cualquier cosa. Es una caravana hacia un futuro en el que dos razas, humanos y Varl –una especie de gigantes vikingos con cuernos, pero no en los cascos, sino directamente en las cabezas–, sufren, sobreviven, comparten penas y alegrías y combaten contra la amenaza dredge, una especie de robots-golem que a la que se cruzan en tu camino –o tú en el suyo– se lanzan al combate para aniquilaros.

La comparación de una historia épica de héroes, clanes y lucha, con el universo de Juego de Tronos no va desencaminada, en realidad, aunque su estética de dibujo animado parezca relajar algo el ambiente. No es así, de hecho los diálogos, el guión y su desarrollo no es que sean tan brutales como la obra de George R.R. Martin, pero sí comparte su espíritu.

En «The Banner Saga» encuentras aventura, estrategia, rol y hasta una disimulada ansia novelesca. Todo, en un conjunto cuidado, diferente, pensado hasta el más mínimo detalle y donde no existen buenas o malas decisiones, sólo un viaje en el que cada elección tiene consecuencias y en las que debes modelar a un grupo de héroes a un estilo de combate para vencer a los dredge.

Se hace camino al andar

Llevas a humanos y varl en una caravana en la que tienes que cuidar tres apartados clave: moral, suministros y población, durante un viaje que se desarrolla en función de cier-

OFRECE ESTRATEGIA, COMBATES POR TURNOS, UN GRAN GUIÓN Y UNA ESTÉTICA DE DIBUJO ANIMADO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia/Rol/Aventura
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Stoic Studio/Versus Evil
- **Distribuidor:** Versus Evil
- **Nº de DVDs:** Descarga Digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 22,99 €
- **Web:** *www.stoicstudio.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Ambientación:** Nórdica
- **Personajes jugables:** 25
- **Razas de personaje:** 2 (Humanos y Varl)
- **Multijugador:** No (disponible en el juego Factions, independiente)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GT,
- **Conexión:** ADSL (descarga digital)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



¿Qué comprar para subsistir en el camino? Los recursos son importantes. Hay que comprar para aguantar hasta que acampes.



Los combates se desarrollan por turnos, en un mapa isométrico. Hay que cuidar la posición, vigilar tus estadísticas y las del enemigo.



Hasta seis héroes caben en tu equipo para luchar. Pero has de tener en cuenta que has de rotarlos para que los heridos se repongan.



Una aventura épica de vikingos se abre ante ti. Lleva a los humanos y a los Varl en caravana hacia sus objetivos, luchando contra los temibles dredge, una raza de golems que parecen robots.



¡Hay que ascender a los héroes victoriosos! Las mejoras que les hagas a cada uno de ellos incidirán directamente en su forma de luchar. Adáptalas a tu estilo para poder combatir con más eficacia.

tas decisiones que tomes, pero que no diriges directamente a través del mapa. Esta caravana y sus necesidades han de reajustarse en cada parada, sea en una acampada o en una ciudad, donde puedes comprar recursos y asegurarte de que tus fuerzas podrán aguantar... hasta dar con los dredge.

La invasión de los dredge es la clave de «The Banner Saga» y para enfrentarte a ellos has de formar tu equipo de héroes, adaptar su estilo al tuyo mejorando habilidades, disponiendo a tu equipo sobre un tablero isométrico para luchar por tunos y, claro, sobreviviendo. Las cinco estadísticas que definen al personaje: armadura, fuerza, fuerza de voluntad, esfuerzo y rotura de armadura son claves en el combate para vencer, y debes conocer a qué te enfrentas antes de actuar a lo loco. Es como las decisiones en los diálogos. Cada cosa que digas es importante y relevante, y afecta al futuro de la aventura.

En «The Banner Saga» no tienes un juego como los demás. Es diferente, único, raro al principio, pero apasionante al final. Y muy recomendable, pese al idioma. **A.C.G.**

Nuestra opinión

UNA HISTORIA DE ÉPICA VIKINGA. Lleva a los vikingos por una travesía épica en un mundo lleno de peligros, acompañados por los Varl, y en lucha contra los dredge.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●○○○
- Jugabilidad ●●●●○○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- Una combinación única de estrategia, aventura y rol, que parece más una novela que un juego.
- Lo medidas que están las habilidades y estadísticas de los personajes para el combate.
- Los distintos caminos que puede tomar la historia según tus decisiones y personajes.

Lo que no nos gusta

- El factor idioma es importante. Está sólo en inglés y algunas decisiones son irreversibles. Si no entiendes bien lo que haces, puedes errar.
- Es bastante lento en el arranque. Tienes que darle un par de horas para entrar de lleno en el juego.

Modo individual

Una historia épica en la que no hay decisiones buenas ni malas. Bajo una apariencia un tanto naif, «The Banner Saga» encierra un juego profundo de estrategia y rol dotado con gran variedad de recursos, decisiones, posibilidades y horas de diversión. Un juego que inicia una trilogía que puede ser realmente épica donde tú decides la historia.

La nota



ALTERNATIVAS

King's Bounty A.P.

Mucho más ligero en su planteamiento y guión, pero igual de apasionante en los combates.

▶ Más inf. MM 183 ▶ Nota: 96

M&M Heroes VI

Uno de los juegos clave en cuanto a universos de fantasía y combates por turnos.

▶ No comentado en MM

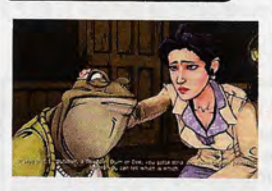
JUEGO RECOMENDADO micromanía

La investigación se complica

The Wolf Among Us Episodio 2 Smoke & Mirrors

¿Lobos feroces con sentimientos? ¿Muertos que resucitan? ¿Ranas gigantes? Todo es posible en los cuentos de hadas, aunque se trate de asesinatos que no son...

LA REFERENCIA



The Wolf Among Us

- Ambos son capítulos de una misma aventura, protagonizada por personajes de fábula viviendo en el mundo real.
- En «Smoke & Mirrors» hay algo menos de acción y de caminos alternativos que en «Faith», el primer episodio, más completo en este sentido.

El sheriff Bigby está a punto de llevarse la sorpresa de su vida en NY. Y la culpa la tiene el glamour. Sí, ese encantamiento que otorga a los personajes de los cuentos de hadas su apariencia humana... o deberíamos decir, apariencia diferente.

Y es que este segundo episodio de «The Wolf Among Us» explota de maravilla –una vez más– los detalles que hacen del cómic "Fábulas" uno de los más atractivos y originales que puedas imaginar, dando una vuelta de tuerca más no sólo al universo en sí, sino a la historia del asesino en serie de estos fabulosos –nunca mejor dicho– personajes.

Si ya jugaste el primer episodio, «Faith», recordará el enorme "cliffhanger" de su final. Tranquilo, no te vamos a hacer demasiados spoilers, pero baste con decir que nada era como parecía y que, como ya hemos dicho antes, el glamour tiene gran parte de culpa de todo lo que sucede y el desarrollo de la aventura en este «Smoke & Mirrors», que como bien define el título, consiste en un gran engaño que se pone al descubierto. Sí, las apariencias engañan en personajes, situaciones y... hasta aquí podemos llegar.

Menos acción, más emoción

En «Smoke & Mirrors», como ya imaginas, no cambia la jugabilidad básica respecto al episodio anterior, pero sí es cierto que hay cambios, y no sólo en cuanto al guión. Para empezar, la elección de caminos alternati-

LA AVENTURA DE BIGBY CONTINÚA EN SU BÚSQUEDA DEL ASESINO DE PERSONAJES DE CUENTOS DE HADAS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Telltale Games
- **Nº de DVDs:** Distribución digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 22,99€ (aventura completa de cinco capítulos)
- **Web:** *www.telltalegames.com/thewolfamongus*

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Actos:** 6
- **Personajes Book of Fables:** 21
- **Elecciones clave:** 5
- **Logros:** 7
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** ATi o NVIDIA con 512 MB de RAM
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam/Telltale shop)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



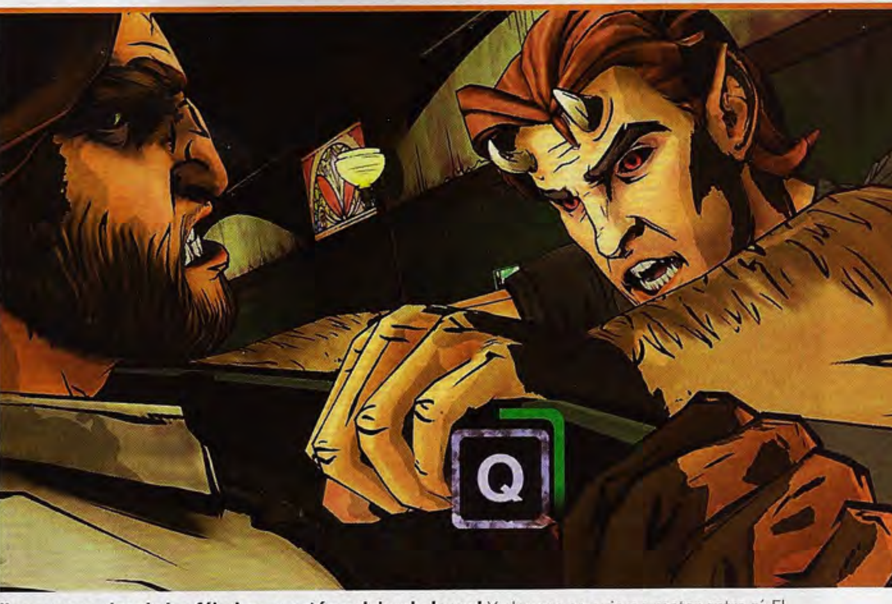
Más puzles en la investigación. A cambio de reducir el nivel de acción y los caminos alternativos, este episodio ofrece más puzles.



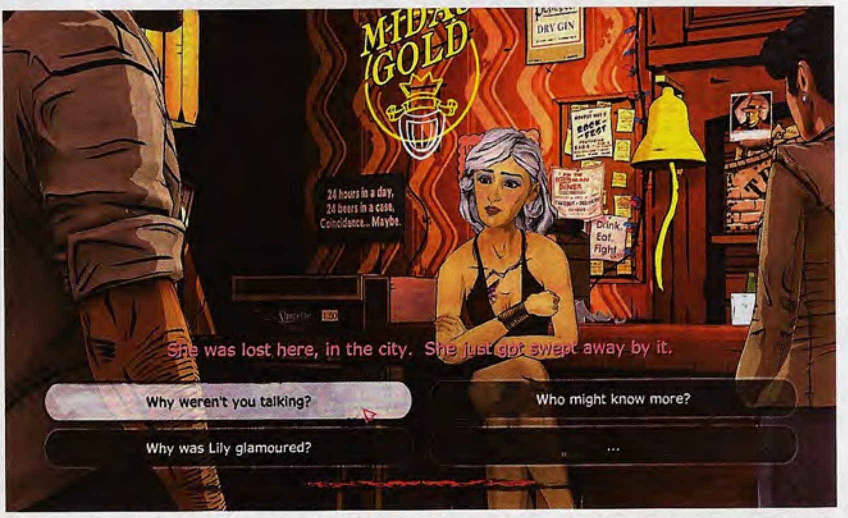
Bella oculta más secretos de lo que parece. Aunque, de momento, está descartada como sospechosa... ¿o tal vez no?



¡Este tipo sabe algo! Aunque sacárselo no será fácil, como siempre, tienes que elegir el método. Por cierto, ¿cuál de los gemelos es?



¡Los personajes de las fábulas se están volviendo locos! Y algunos se quieren matar entre sí. El nuevo episodio de «The Wolf Among Us» continúa la aventura del sheriff Bigby en busca del asesino.



Parece que, al final, el cadáver no era el que parecía. Y dar una mala noticia también es tarea de un sheriff como Bigby. ¿Tendrás mano izquierda al comunicar la noticia o prefieres ser brutal y directo?

vos que se daba en «Faith» desaparece, y a cambio se incluyen puzles que en éste apenas tenían presencia ni relevancia.

La acción –en base a los Quick Time Events, esas secuencias en que debes pulsar el botón correcto en el momento adecuado– es bastante menor, también. Pero lo que sí se incremente en este nuevo episodio es el nivel emocional que despliegan los personajes y la propia historia. Una historia que, además, se va volviendo más violenta, no tanto por las peleas –que alguna hay– sino por las muertes desveladas, lo cruel de algunas situaciones –que tú puedes acrecentar o no, dependiendo de la elección de tus frases y respuestas en los diálogos– y lo adulto de la trama. Porque en «The Wolf Among Us» se esconde un compendio de emociones humanas tras una fachada de dibujo animado y personajes fantásticos en las que no es difícil reconocerse, para bien o para mal: amor, dolor, solidaridad, miedo, odio, angustia, tristeza... venganza. Si te gustan las buenas aventuras y no tienes problemas con el inglés, no dejes de jugar a «The Wolf Among Us». **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

›Amnesia A machine..

Una aventura en primera persona que hace del terror y la ambientacion su razón de ser.

▶ Más inf. MM 224 ▶ Nota: 86

›Caos en Deponia

Aventura de corte clásico, donde el humor es el pilar de la historia y los puzles son la clave.

▶ Más inf. MM 219 ▶ Nota: 93

nuestra opinión

SIGUE BUSCANDO AL ASESINO. Vuelve de meterte en la piel de Bigby y continúa la investigación para encontrar al asesino de los personajes de fábulas que viven en NY.

Valoración por apartados

›Gráficos ●●●●●○

›Sonido ●●●●●○

›Jugabilidad ●●●●●○

›Dificultad ●●●○○○

›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- La ambientación y la adaptación de "Fábulas" sigue siendo igual de fascinante que en «Faith».
- Los nuevos giros del guión, con una historia que se volviendo más violenta e intrincada.
- La incorporación de más –aunque en número escaso– puzles, para animar el desarrollo.

Lo que no nos gusta

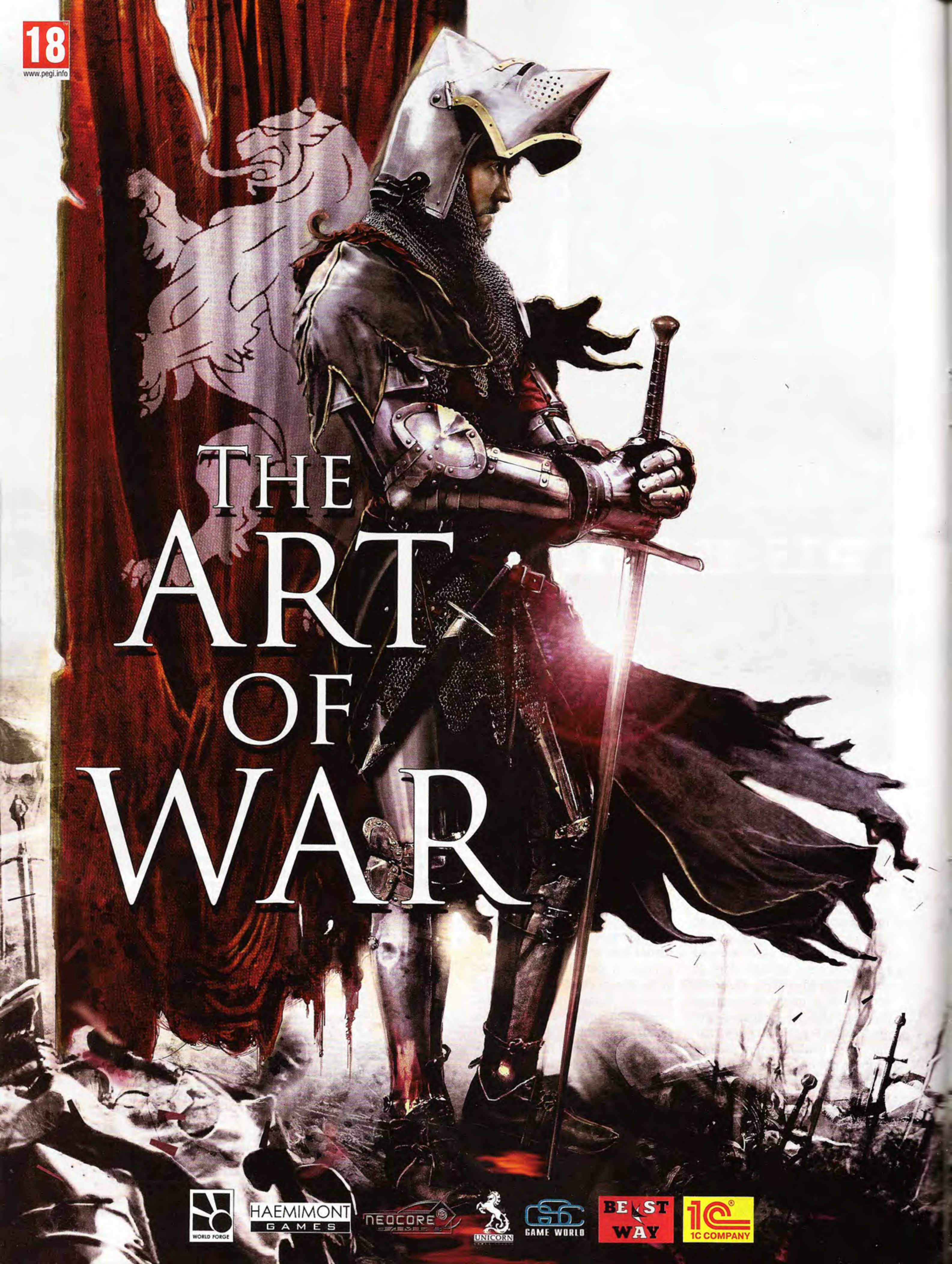
- De momento sólo sigue estando disponible en inglés, así que ni te lo pienses a no ser que estés acostumbrado al idioma.
- Pierde algo de variedad en el contenido, aunque sigue desarrollando una historia apasionante.

Modo individual

Más giros de guión, más sorpresas. Menos acción, menos intensidad. «Smoke & Mirrors» introduce unos cuantos giros en la historia de «The Wolf Among Us» y es tan apasionante como el episodio anterior, aunque pierde las elecciones de caminos alternativos en la investigación, así como algo de acción.

La nota

88



18
www.pegi.info
THE
ART
OF
WAR
WORLD FORGE
HAEMIMONT
GAMES
NEOCORE
UNICORN
GAME WORLD
BEAST
WAY
1C
1C COMPANY

LA MEJOR ESTRATEGIA A LO LARGO DE LA HISTORIA



LA BATALLA DE LAS TERMÓPILAS



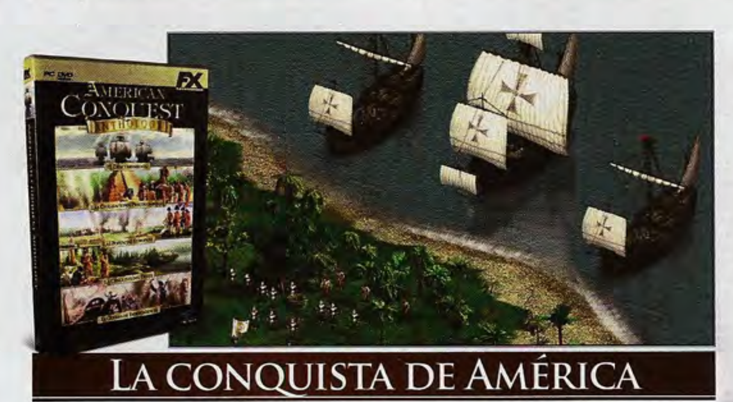
EL IMPERIO ROMANO



GRANDES BATALLAS MEDIEVALES



LAS CRUZADAS



LA CONQUISTA DE AMÉRICA



LA GUERRA DE LOS 30 AÑOS



LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL



LA GUERRA DE VIETNAM









¡JUGAR A TU AIRE ES LO MÁS DIVERTIDO!

JUEGOS EN MUNDOS ABIERTOS

La intensidad de un juego pasillero bien diseñado es toda una experiencia, pero para qué tener una si puedes tener muchas. ¿No es mejor jugar a tu aire? ¡Pues hazlo con todos estos títulos!

MIGHT & MAGIC X LEGACY

» **Estudio/Compañía:** Limbic/bisoft
» **Distribuidor:** Ubisoft » **Año:** 2014
» **Valoración:** ●●●●●○

El rol clásico está de moda, y el estilo retro que títulos como éste perpetúan ayuda a conocer a los jugadores de dónde vienen los juegos actuales y la magia de los primeros diseños del género. Si, además, se ponen al día en cuestión gráfica de la brillante manera de «M&M x Legacy», miel sobre hojuelas. Es muy difícil, pero muy divertido.



INFOMANÍA
- Género: **Rol**
- Temática: **Medieval/Fantástica/Clásico**
- Idioma: **Español (textos)**
- Comentado en Micromanía: **228**
- **might-and-magic.ubi.com**

DARK SOULS

» **Estudio/Compañía:** From Software
» **Distribuidor:** Namco Bandai » **Año:** 2012
» **Valoración:** ●●●●○○

Despertar en un mundo desconocido, hostil y lleno de monstruos no es plato de buen gusto. Saber que estás muerto, lo es menos aún. Y tener en cuenta que estamos ante uno de los juegos más difíciles –y fascinantes– de todos los tiempos, ni te contamos. Eso sí, lástima de la versión chapucera en PC, porque el juego es fantástico.



INFOMANÍA
- Género: **Rol/Acción/Aventura**
- Temática: **Medieval/Fantástica**
- Idioma: **Español (textos)**
- Comentado en Micromanía: **212**
- **darksouls.fromsoftware.jp**

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

» **Estudio/Compañía:** Bethesda
» **Distribuidor:** Koch Media » **Año:** 2011
» **Valoración:** ●●●●●●



Es, sin duda, uno de los paradigmas de cómo crear mundo abiertos en un juego de rol. «Skyrim» no sólo es espectacular, también es épico. Y eso es muy, muy difícil de conseguir.

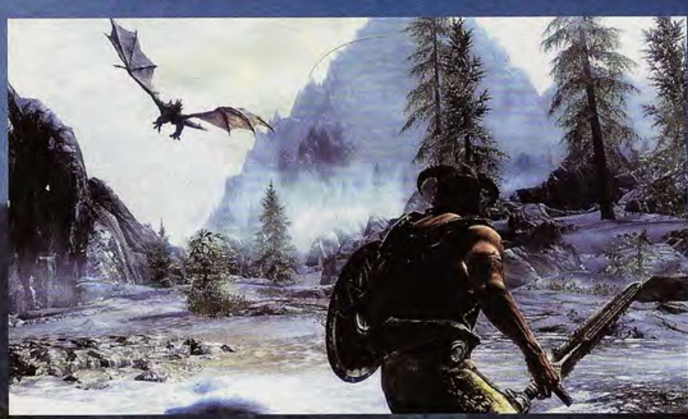
La fórmula de Bethesda Game studios ha venido evolucionando en la saga durante dos décadas, hasta llegar a un dominio increíble de cómo desarrollar un personaje, un mundo vivo y realista, y hacer de la libertad en manos del jugador el arma más poderosa que se le puede dar a un juego.

En «Skyrim» eres, de nuevo, un héroe legendario anunciado en profecías, y combates a feroces dragones, siendo capaz de controlar sus mismos poderes. ¡Un juegazo imprescindible!

INFOMANÍA
- Género: **Rol/Acción/Aventura**
- Temática: **Medieval/Fantástica**
- Idioma: **Español (textos y voces)**
- Comentado en Micromanía: **203**
- **www.elderscrolls.com/skyrim**







¡Dragones en lontananza! Como el sangre de dragón tendrás que combatir a etas míticas criaturas con todo a tu alcance, y usar su idioma y sus gritos contra ellos.

Diseñar juegos en mundos abiertos, en los que el jugador tiene una libertad casi total de exploración –según el género, mayor o menor, claro está–, es una ciencia y un arte. Los pequeños detalles separan a los buenos juegos de las auténticas genialidades, en general, pero cuando puedes hacer lo que quieras, o casi, es cuando un diseño se ve puesto a prueba.

No es la primera vez que repasamos en estas páginas juegos de este tipo, con mundos en los que puedes deambular sin restricciones, prácticamente, y alguno de los títulos que aquí destacamos ya se han convertido en clásicos por méritos propios. Pero lo mejor de este tipo de juegos es que hay prácticamente de todo para ajustarse a los gustos de la mayoría de jugadores. Si nos decidimos

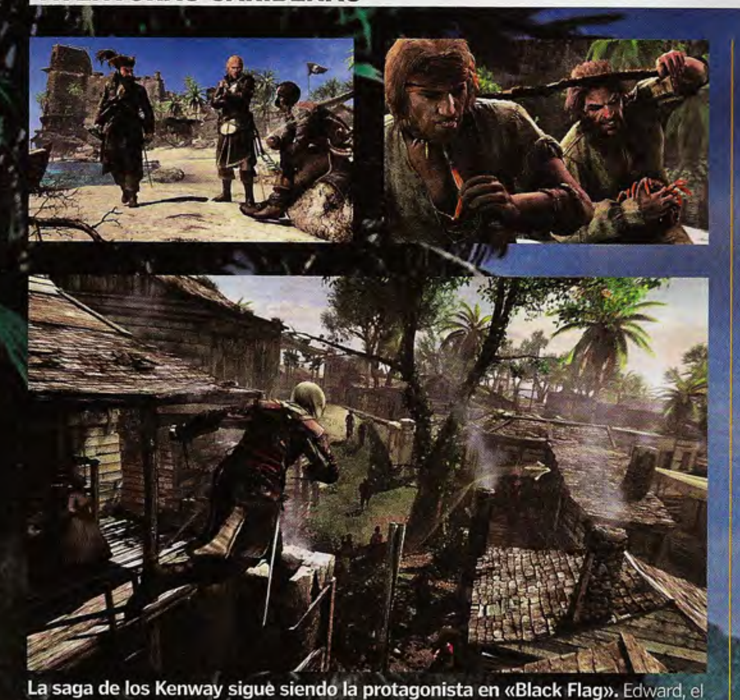
MUNDOS ONLINE



¿Se puede considerar un MMO como un mundo abierto? No sólo eso, sino que son, en realidad, los más abiertos que hay, y solo limitan su exploración por el nivel de experiencia del personaje.

- **GUILD WARS 2.** Siempre en evolución, siempre actualizando contenidos, y con cuotas gratuitas.
- **WOW MISTS OF PANDARIA.** Ahí sigue, 10 años después. Bien arriba.

AVENTURAS CARIBEÑAS



La saga de los Kenway sigue siendo la protagonista en «Black Flag». Edward, el pirata, es el personaje en torno al cuál gira toda la historia del juego.

ASSASSIN´S CREED IV BLACK FLAG

Estudio/Compañía: Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft Año: 2014
Valoración: ●●●●●

La estirpe de los Asesinos, y su lucha contra los Templarios, se ha prolongado a lo largo de la historia –y de la serie de juegos de Ubisoft– durante cuatro entregas "oficiales" de la saga, más unas cuantas en tramas paralelas, hasta llegar a «Black Flag», la más original, la más ambiciosa y, para nosotros, la mejor de toda la serie.

Edward Kenway, el protagonista, es un pirata convertido en leyenda del Caribe y Asesino, por puro azar. Pero «Black Flag» es también el juego más conseguido y variado de todos, contando además con un multi realmente divertido. Si no has probado ninguno de los juegos anteriores –y puedes obviar el tercero–, no se te ocurra perderte éste.



INFOMANÍA
- Género: **Acción/Aventura**
- Temática: **Colonial caribeña/ Revolución americana/Piratas**
- Idioma: **Español (textos y voces)**
- Comentado en Micromanía: **226**
- **assassinscreed.ubi.com**

FAR CRY 3

Estudio/Compañía: Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft Año: 2012
Valoración: ●●●●●

Una de las grandes virtudes de «Far Cry 3» es reinventar una saga legendaria. Otra, crear uno de los personajes más carismáticos, desquiciados y temibles a los que puedes tener como enemiigo en un juego. Y, por supuesto, trasladar el paraíso/infierno tropical, típico de la saga, a una historia de terroristas y piratas modernos. Un juego muy recomendable.





INFOMANÍA
- Género: **Acción/Aventura**
- Temática: **Tropical/ Contemporánea/Terrorismo**
- Idioma: **Español (textos y voces)**
- Comentado en Micromanía: **215**
- **far-cry.ubi.com/fc-portal/es-es**

ASSASSIN´S CREED LIBERATION HD

Estudio/Compañía: Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft Año: 2014
Valoración: ●●●○○○

Sin embargo, el "experimento" de llevar al PC un juego procedente de consolas portátiles, por muy remasterizado que esté y muy HD que sean los gráficos, no quita que estemos ante una de las entregas más flojas de la saga. Su principal problema es esa sensación de haber visto con anterioridad todo lo que puede ofrecer, pese a la protagonista femenina.





INFOMANÍA
- Género: **Acción/Aventura**
- Temática: **Colonial caribeña/ Revolución americana/Esclavismo**
- Idioma: **Español (textos y voces)**
- Comentado en Micromanía: **228**
- **assassinscreed.ubi.com**

UN MUNDO COMPLETO

En cuanto a juegos en mundos abiertos, la saga «The Elder Scrolls» es paradigmática en PC. Tanto o más que «GTA», el otro gran tótem del género. La saga fantástica de Bethesda, además, lanzó recientemente el pack «Anthology», que reúne en una sola caja todos los juegos de la saga. ¡Todos! Desde el primero, «Arena», al reciente «Skyrim». Eso sí, los dos primeros funcionan bajo emulación DOSBox porque son los originales, tal cual.



PUEDES ENCONTRAR TÍTULOS DE TODO TIPO DE GÉNEROS QUE SE JUEGAN EN MUNDOS ABIERTOS

por echar un vistazo al lado del rol encontramos nombres como «Skyrim», «Might & Magic X Legacy» o «Dark Souls», todos ambientados en universos de fantasía, más o menos realistas. Pero si lo tuyo es la acción, ahí tienes títulos como «Far Cry 3, «Batman Arkham Origins» o «Saint Row IV». Por no hablar de esa ya mítica saga de «Assassin's Creed», que combina con la aventura en diversas

NEED FOR SPEED RIVALS

Estudio/Compañía: Ghost Games/EA
Distribuidor: EA Año: 2013
Valoración: ●●●●●●

Aunque parezca una temática atípica para un mundo abierto de juego, los «Need for Speed» de los últimos años han tirado en esa dirección. El último de la saga no es, posiblemente, el mejor ni el más novedoso, pero es un juego estupendo que, en lo suyo, ofrece diversión y engancha que da gusto, ya juegues como corredor o como policía.

INFOMANÍA
- Género: **Velocidad/Arcade**
- Temática: **Carreras ilegales/ persecución policial**
- Idioma: **Español (textos y voces)**
- Comentado en Micromanía: **227**
- **www.needforspeed.com**



SAINTS ROW IV

Estudio/Compañía: Volition/Deep Silver
Distribuidor: Koch Media Año: 2013
Valoración: ●●●●●●

Un absoluto desparrame de acción que comienza, ni más ni menos, que con la aniquilación del planeta Tierra. No de sus habitantes, no. Del planeta. Es el punto de partida del «Saints Row» más salvaje, divertido y desquiciado de la saga, con el protagonista absoluto convertido en presdiente de los EE.UU. A partir de ahí, imagina lo que te espera.





INFOMANÍA
- Género: **Acción/Rol**
- Temática: **Futurista/Virtual**
- Idioma: **Español (textos y voces)**
- Comentado en Micromanía: **223**
- **www.saintsrow.com/es**

BATMAN ARKHAM ORIGINS

Estudio/Compañía: Warner Studios
Distribuidor: Warner Bros. Año: 2013
Valoración: ●●●●●●

La última aventura del caballero oscuro es, también, la primera. En el contexto histórico de la existencia de Batman «Arkham Origins» nos lleva a conocer las primeras aventuras del personaje en Gotham, antes de convertirse en una leyenda entre los criminales de la ciudad. Sus primeros encuentros con la mayoría de sus grandes enemigos ponen a Bruce Wayne a prueba, una y otra vez, en un mundo de juego con un diseño fantástico que va abriendo nuevos caminos una vez consigues desbloquear las habilidades necesarias. se trata de un título imprescindible en toda buena colección, y con una calidad técnica y una dirección artística que te dejarán pasmado.



INFOMANÍA
- Género: **Acción/Aventura**
- Temática: **Cómic/Urbana/Superhéroes**
- Idioma: **Español (textos y voces)**
- Comentado en Micromanía: **226**
- **www.batmanarkhamorigins.com**







Toda una serie de criminales y asesinos se alían para acabar con Batman y cobrar una suculenta recompensa ofrecida por Máscara Negra que, en realidad, es el Joker.

épocas históricas uno de los diseños de acción más fascinantes de la última década.

Lo que nos traerá el futuro

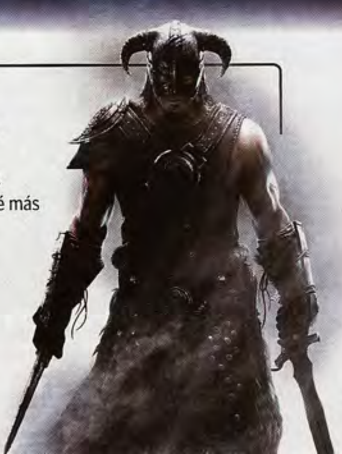
Pero si hay que hablar de mundos abiertos en juegos para PC, mirar al futuro que nos espera en 2014 es especialmente interesante. Nombres como «The Witcher 3», «Dargon Age Inquisition» o «Watch Dogs» nos hacen salivar con fruición ante juegos a los que llevamos meses deseando echar el guante. Y muy especialmente esperamos la confirmación oficial por parte de Rockstar de esa bestia que ha arrasado el final de 2013 en el mundo de las consolas: «Grand Theft Auto V».

Si eres un fan de la libertad de acción en los juegos, ve haciendo hueco en tu disco duro. **A.C.G.**

NUESTROS FAVORITOS

Es difícil escoger entre tanto juegazo, pero nuestro podio lo ocupan estos tres imprescindibles.

- **THE ELDER SCROLLS V SKYRIM.** Uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos. ¿Qué más puedes pedir que dragones gigantescos?
- **BATMAN ARKHAM ORIGINS.** El colofón perfecto de la trilogía Arkham. Un Batman en plenitud de forma y de diseño.
- **ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG.** Sin duda, la mejor entrega de toda la saga.



PARA EL FUTURO

THE WITCHER 3 WILD HUNT

» **Estudio/Compañía:** CD Projekt RED
» **Distribuidor:** Namco Bandai
» **Expectativas:** ●●●●●●



Geral de Rivia es uno de los personajes más carismáticos que han existido jamás en un juego de PC. Debe, por supuesto, gran parte de este mérito al excepcional talento de su creador, Andrej Sapkowski, y de su origen, las novelas fantásticas que protagoniza. Pero el trabajo de CD Projekt RED, sobre todo en la segunda parte de la trilogía de juegos, al adaptar su universo a un mundo de rol y acción adulto y profundo, ha sido la clave para que «Wild Hunt» se convierta en el juego más esperado del año para nosotros. Su paso a un mundo abierto, realista al máximo y donde la brutalidad de humanos se equipara a la de los monstruos, es un desafío que no queremos eludir.

INFOMANÍA
- Género: **Rol/Acción**
- Temática: **Medieval/Fantástica**
- Idioma: **Español (textos), Inglés (voces)**
- Fecha de lanzamiento: **Otoño 2014**
- **www.thewitcher.com**







El regreso de Geralt es, para Micromanía, el más esperado de 2014. No vemos el momento de echarle el guante para sumergirnos en el más fascinante mundo en PC.

GRAND THEFT AUTO V

» **Estudio/Compañía:** Rockstar
» **Distribuidor:** Take 2
» **Expectativas:** ●●●●●

El rey del mambo en el mundo de las consolas. Se ha comido todo el mercado en el último trimestre de 2013, pero el secreto a voces de su próxima aparición en PC sigue sin confirmarse por Rockstar. La compañía lleva una política estricta en ese sentido, y hasta que no digan que existe en PC, oficialmente no existe... Aunque todos sepamos lo contrario.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción/Aventura**
- Temática: **Urbana/Realista**
- Idioma: **Español (txt), Inglés (voz)**
- Fecha de lanzamiento: **A confirmar**
- **www.rockstargames.com/v/es**



WATCH DOGS

» **Estudio/Compañía:** Ubisoft
» **Distribuidor:** Ubisoft
» **Expectativas:** ●●●●●

El mundo urbanita futurista de «Watch Dogs» se tomó seis meses extra de desarrollo, tras sopesar una decisión tan tremenda, para pulir y mejorar la experiencia de "roaming" total en un universo dominado por la tecnología. Si no tiene más percances, esta primavera llegará para comprobar si es, como se espera, una nueva generación de mundos abiertos.

INFOMANÍA
- Género: **Acción/Aventura**
- Temática: **Urbana/Futurista**
- Idioma: **Español (textos y voces)**
- Fecha de lanzamiento: **Primavera**
- **watchdogs.ubi.com/watchdogs**



DRAGON AGE INQUISITION

» **Estudio/Compañía:** BioWare/EA
» **Distribuidor:** EA
» **Expectativas:** ●●●●●●

BioWare reinventa una de sus sagas más queridas por los fans del rol, convirtiendo a la Inquisición –al inquisidor, en realidad, o sea a ti– en protagonista. Dragones, un enorme, enorme mundo de juego dividido en áreas que puedes explorar con total libertad, y la posibilidad de importar datos de los juegos anteriores, harán de ésta la mejor aventura.

INFOMANÍA
- Género: **Rol/Acción**
- Temática: **Medieval/Fantástico**
- Idioma: **Español (textos)**
- Fecha de lanzamiento: **Otoño 2014**
- **www.dragonage.com**



Y ADEMÁS...

Otros títulos a los que tenemos unas ganas terribles, aunque cada uno posea un estilo bien diferente y personal, son los que te mencionamos a continuación. De juegos macabros a mundos luminosos y coloridos, online. Y todos con la fantasía como hilo conductor.

DARK SOULS II



La continuación del juego más difícil de la historia, en el que morir es la norma, y no la excepción, llegará con más variedad de clases, enemigos y muertes que imagines. Se trata de un mundo de juego distribuido en enormes áreas abiertas que costará horrores recorrer.

THE ELDER SCROLLS ONLINE



En su momento se dijo que éste juego nucna sería posible. Pero llegaron los chicos de Zenimax Online y aceptaron el reto. El próximo 4 de abril empezaremos a recorrer Tamriel de cabo a rabo, y a participar en la guerra que condujo al ascenso de los Septim al trono.

WOW WARLORDS OF DRAENOR



La próxima expansión de «World of Warcraft» aún no tiene fecha oficial –como es norma en Blizzard–, pero se han descubierto sus principales detalles, y sabemos que nos llevará a un momento histórico clave en la historia del mundo de Azeroth.



Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

Tu mejor opción de reserva ¡nadie te da más!











GAME



Muchas más ofertas en www.GAME.es

OPORTUNIDADES



BATTLEFIELD 3
El exitazo de acción bélica con el que DICE arrasó hace un par de años está ahora disponible en la tienda Origin de EA con una edición estándar de descarga digital que tiene un precio de 29,95 €. Una pequeña rebaja, pero por un gran juego.



GRID 2: RELOADED EDITION
Poco tiempo después de su lanzamiento «GRID 2» fue rebajado en algunas tiendas. Ahora en Steam ha salido una edición digital por 44,99 € que añade todo el contenido adicional descargable: ¡10 DLC!



WRC 4
Tan solo unos meses después de su lanzamiento (octubre pasado) el juego oficial del Campeonato Mundial de Rally, «WRC 4», ha sido rebajado a menos de 30 en diversas tiendas. Son más de 10€ de ahorro, pero está agotado.



CALL OF DUTY: BLACK OPS II
Pasa mucho tiempo hasta que los juegos «Call of Duty» son rebajados. Y oficialmente «Black Ops II» mantiene su precio original (59,99 €), pero algunas tiendas, como Xtralife.es, lo ofertan por 24,95 €.



¡Haz grande tu ciudad!

SimCity

Crear infraestructuras, servicios urbanos, levantar rascacielos... ¡Construir y gestionar sin límite!

El título «SimCity» ha sido uno de los referentes indiscutibles entre los juegos de PC, la mejor representación de eso que conocemos como estrategia de gestión. Pero cuando Maxis lanzó la esperadísima última entrega –hace ahora un año más o menos– muchos de sus seguidores quedaron decepcionados. Era imposible ignorar los problemas técnicos que el juego sufría. Cuelgues, partidas perdidas, imposibilidad de cargar mods... Y todo ello con con conexión permanente impuesta hasta para jugar en modo individual.

Bajo toda la polémica, sin embargo, podíamos distinguir un formidable juego, con potencial para estar a la altura de la famosa serie concebida por el genio de Will Wright y llevarla mucho más allá, a un nivel de excelencia. Maxis reaccionó y, poco a poco, los problemas se fueron solucionando.

¡Corregido y ampliado!

Hoy, «SimCity» es el juego que debió ser desde el principio, un sensacional desafío de gestión creativa, repleto de sorpresas. Está disponible en diversas tiendas con una rebaja cosiderable. Además, ha sido ampliado con el DLC: «Ciudades del Mañana» (19,95 €) y diversos packs con precios entre 4,95 y 9,95 €.







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **PVP Recomendado:** 34,95 € (Xtralife.es)
- **Idioma:** Castellano (texto y voces)
- **Comentado:** MM 218 (Abril 2013)
- **Estudio/Cía.:** Maxis /EA
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.simcity.com/es_ES*





La nueva nota
Un genial juego de construcción, gestión con infinitas posibilidades que por fin ha solucionado los problemas que tenía cuando fue lanzado.





¡Realismo y espectáculo!

F1 2013

¡Ponte al día, que la temporada de F1 empieza ya!







El lanzamiento de cada nueva entrega de la serie F1 tiene lugar hacia el otoño, cuando la temporada afronta su recta final. Cada año, Codemasters nos ofrece un estupendo cóctel de simulación, jugabilidad y competición con el que podemos vivir la última temporada de la Formula 1 con gran realismo y todo el espectáculo de las carreras. ¡«F1 2013» no fue una excepción!

La F1 como nunca

Pero, preservando todo aquello, la compañía fue capaz de mejorar la última entrega. Por un lado, «F1 2013» introdujo sutiles cambios respecto a la edición anterior dirigidos a adaptar la simulación a cualquier nivel de experiencia. ¡Todo un acierto! Por otro, amplió notablemente las posibilidades y el contenido del juego con la introducción del modo F1 Classics, aunque un poco a medias. La década de los 80 está incluida en la edición estándar del juego, pero los clásicos de los 90 y algunos circuitos sólo están disponibles en una edición especial o, aparte, mediante DLC. El único reproche que se le puede hacer a un juego que, en lo demás, es espléndido.

Ahora, sólo unos meses después, este «F1» no ha perdido vigencia y de hecho anima jugarlo que la nueva temporada esté a punto de arrancar.



FICHA TÉCNICA
- **Género:** Velocidad
- **PVP Recomendado:** 24,95€ (Game.es)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 225 (Noviembre 2013)
- **Estudio/Cía.:** Codemasters
- **Distribuidor:** Namco Bandai
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.formula1-game.com/es*

3



La nueva nota

Además disfrutar de una calidad sin parangón en esta serie esta entrega te permite encarnar a las leyendas de la F1. Alain Prost, Schumi, Senna... Con el modo Leyendas.

96

Escóndete y disfruta de la espera

Sniper Ghost Warrior 2

Los tiradores de élite han de ser precisos y muy pacientes

Si tienes buena puntería, alistarse como francotirador no debe ser un mal destino militar. Te evitas los fregados del combate cercano, el riesgo del fuego amigo y pasas muchos ratos tumbado, agazapado, acechando a tu objetivo. Precisamente, un juego riguroso y realista como este «Sniper 2» ha de contemplar este aspecto crucial en las tácticas de los tiradores de élite, la paciencia y la espera en silencio evitando desvelar tu posición.

La contrapartida es que si buscas acción intensa, a lo «Call of Duty», de eso vas a tener escasos instantes en este juego. Por lo demás, «Sniper Ghost Warrior 2» es una experiencia interesante por su realismo.





FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción / Estrategia
- **PVP Recomendado:** 19,95€
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 220 (Junio de 2003)
- **Estudio/Cía.:** City Interactive / Namco Bandai
- **Distribuidor:** Namco Bandai
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *sniperghostwarrior2.com*

18



La nueva nota

Aunque ofrece momentos de acción intensa emocionantes, es un juego de tácticas orientado a la simulación del combate, orientado a los entusiastas del realismo bélico.



72

SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€

DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€

ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€

FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€

KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€

KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€

MICROSOFT	
Fable III	29,95€

NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€

ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€

SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€

TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€

THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€

UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€

WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. BATTLEFIELD 4 (18) — Acción · Electronic Arts
2. WORLD OF WARCRAFT STARTER EDITION (12) — Rol Online · Activision Blizzard
3. FOOTBALL MANAGER 2014 (3) — Estrategia · SEGA
4. FIFA 14 (3) — Deportivo · Electronic Arts
5. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (12) — Rol Online · Activision Blizzard
6. DIABLO III (16) — Rol · Activision Blizzard
7. LOS SIMS 3 INICIACIÓN (12) — Estrategia · Electronic Arts
8. LOS SIMS 3 REFRESH (12) — Estrategia · Electronic Arts
9. WORLD OF WARCRAFT MISTS OF... (12) — Rol Online · Activision Blizzard
10. LOS SIMS 3 AVENTURA EN LA ISLA (12) — Estrategia · Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Enero de 2014.

U.K.

1. TITANFALL (18) (RES.) — Acción · Electronic Arts
2. WOLFENSTEIN THE NEW ORDER (18) (RES.) — Acción · Bethesda
3. FOOTBALL MANAGER 2014 (3) — Estrategia · SEGA
4. THE SIMS 3 (12) — Estrategia · Electronic Arts
5. THIEF LIMITED EDITION METAL CASE (18) (RES.) — Aventura/Acción · Square Enix
6. THE SIMS 3 ISLAND PARADISE (12) — Estrategia · Electronic Arts
7. SOUTH PARK THE STICK OF TRUTH (18) (RES.) — Rol · Ubisoft
8. THE SIMS 3 PETS (12) — Estrategia · Electronic Arts
9. THE SIMS 3 INTO THE FUTURE LIMITED ED. (12) — Estrategia · Electronic Arts
10. THE SIMS 3 SEASONS (12) — Estrategia · Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 3ª semana de Febrero de 2014.

U.S.A.

1. THIEF GOLD (DESCARGA) — Aventura/Acción · Square Enix
2. DIGITAL TRIBE GAMES PACK (DESCARGA) — Acción · Digital Tribe Games
3. KINGDOMS OF AMALUR + DLC (DESCARGA) — Rol · EA
4. THE ELDER SCROLLS ONLINE IMPERIAL EDITION — Rol · Bethesda
5. BATTLEFIELD 3 PREMIUM EDITION (DESCARGA) — Acción · EA
6. FARMING SIM. TITANIUM ED. (DESCARGA) — Simulador · Focus
7. CRYSIS 3 (DESCARGA) — Acción · EA
8. COMMAND & CONQUER THE ULTIMATE COLLEC. — Estrategia · EA
9. ROCKSMITH 2014 (CABLE ED.) — Música · Ubisoft
10. KINGDOMS OF AMALUR. RECKONING — Rol · EA

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 3ª semana de Febrero de 2014.

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2



Acción · Mercury Steam · Konami · 39,99 €



El nuevo juego de Mercury Steam, su mejor producción hasta la fecha, te mete en la piel del vampiro más famoso de todos los tiempos, Drácula, y revoluciona el clásico de Konami.

Comentado en MM 229 · Puntuación: 92

3 MIGHT & MAGIC X LEGACY



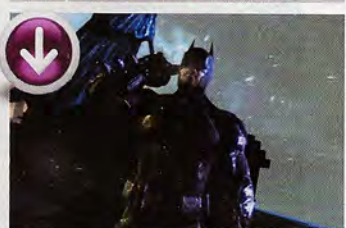
Rol · Ubisoft · Ubisoft · 29,99 €



El regreso del rol más clásico, con juego por turnos, grupos de personajes a desarrollar y una gran dosis de paciencia, conforman una de las propuestas más atractivas del género.

Comentado en MM 228 · Puntuación: 92

4 BATMAN ARKHAM ORIGINS



Acción/Aventura · Warner Bros. Montreal · Warner Bros. · 44,95 €



El regreso de Batman ha sido espectacular en la que es la mejor entrega de la trilogía «Arkham». No es la más novedosa, eso es cierto, pero la variedad y jugabilidad son excelsas.

Comentado en MM 226 · Puntuación: 96

9 THE BANNER SAGA



Estrategia/Rol/Aventura · Stoic Studios · Stoic Studios · 22,99 €



Un estilo único, un juego con personalidad y una atractiva mezcla de géneros definen a «The Banner Saga», un título que encantará a los fans de la estrategia por turnos.

Comentado en MM 229 · Puntuación: 88

10 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



Rol · Bethesda Game Studios · Koch Media · 19,95€



Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

Comentado en MM 203 · Puntuación: 98

11 BIOSHOCK INFINITE



Acción · Irrational Games / 2K · Take Two · 19,95€



«BioShock Infinite» es mucho más de lo que aparenta, con múltiples niveles de lectura, personajes increíbles y una historia alucinante. Es una obra de arte de Irrational Games.

Comentado en MM 219 · Puntuación: 98

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

Blizzard · Activision Blizzard · 39,95€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

Comentado en MM 188 · Puntuación: 98

ACCIÓN



DISHONORED

Arkane/Bethesda · Koch Media · 19,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

Pendulo Studios · FX · 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

Comentado en MM 198 · Puntuación: 93

1 THIEF



» Aventura/Acción » Eidos Montreal/Square Enix
» Koch Media » 49,99 €



El regreso de uno de los grandes clásicos para PC de finales de los años 90 ha sido realizado con maestría por parte de Eidos Montreal, que parece haberse especializado en revitalizar juegos legendarios. Métete en la piel de un ladrón y vive una aventura fascinante, escondido entre sombras.

» Comentado en MM 229 » Puntuación: 96



5 WORLD OF WARPLANES



» Acción online » Wargaming.net
» Wargaming » Gratuito



No sabemos cómo ha dado Wargaming con la gallina de los huevos de oro, pero con «World of Warplanes» han vuelto a clavar un diseño sencillo, jugable y muy divertido.

» Comentado en MM 227 » Puntuación: 94

6 XCOM ENEMY WITHIN



» Estrategia » Firaxis/2K
» Take 2 » 29,99 €



Sabemos que, para ser una expansión, es un producto caro, pero mejora «XCOM Enemy Unknown», y eso ya es decir mucho. Se trata de un complemento imprescindible para «XCOM».

» Comentado en MM 226 » Puntuación: 96

7 BROKEN AGE



» Aventura » Double Fine
» Double Fine » 22,99 €



Tim Schafer vuelve a dirigir y escribir sus propios proyectos, con un «Broken Age» que demuestra que el gran gurú de la aventura seigue en plena forma. Un título original y diferente.

» Comentado en MM 229 » Puntuación: 88

8 ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG



» Acción/Aventura » Ubisoft
» Ubisoft » 49,95 €



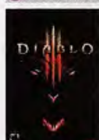
La nueva entrega de «Assassin's Creed» vuelve a viajar atrás en el tiempo para contarnos la historia de los Kenway, en una de piratas que nos hará disfrutar del ron y los tesoros.

» Comentado en MM 226 » Puntuación: 94

12 DIABLO III



» Rol/Acción » Blizzard
» Activision Blizzard » 59,95€



Por fin ha llegado, después de más de diez años, la nueva entrega de la serie «Diablo». ¿Ha merecido la pena la espera? ¡Sí, porque es todo lo que esperábamos y mucho más!

» Comentado en MM 210 » Puntuación: 99

13 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO



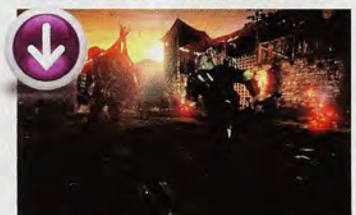
» Estrategia » Firaxis/2K Games
» Take Two » 29,95 €



La nueva expansión de «Civilization V» expande las posibilidades del original. Retoma ideas clásicas de la serie y añade otras inéditas, además de un montón de civilizaciones.

» Comentado en MM 222 » Puntuación: 96

14 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



» Rol/Acción » CD Projekt RED
» Namco Bandai » 29,95 €



Las legiones de fans de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo, que muchas compañías venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

» Comentado en MM 218 » Puntuación: 96

15 TOTAL WAR: ROME II



» Estrategia » Creative Assembly/SEGA
» Koch Media » 54,95 €



Creative Assembly vuelve por sus fueros con una producción de ambición ilimitada. Varias novedades, una campaña soberbia y un multijugador espectacular. Es un juegazo.

» Comentado en MM 224 » Puntuación: 97

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

» Bethesda » Koch Media » 19,95€

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

» Slighty Mad/Black Box/EA » EA » 9,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

» Comeantado en MM 178 » Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

» Ubisoft Romania » Ubisoft » 9,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

» Comentado en MM 185 » Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

» EA Sports » Electronic Arts » 39,95€

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

» Comentado en MM 225 » Puntuación: 94

Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

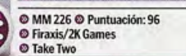
Se ha aupado a lo más alto y no se quiere mover del trono de la estrategia. «XCOM» se siente bien en la cumbre, dominando con claridad la lista de los favoritos de los fans del género.





1 XCOM ENEMY WITHIN

» 51 % de las votaciones



- MM 226 » Puntuación: 96
- Firaxis/2K Games
- Take Two



2 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO

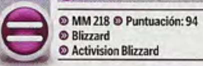
» 25 % de las votaciones

- MM 222 » Puntuación: 96
- Firaxis / 2K Games
- Take 2



3 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM

» 11 % de las votaciones



- MM 218 » Puntuación: 94
- Blizzard
- Activision Blizzard

4 TOTAL WAR: ROME II

» 7 % de las votaciones

- MM 224 » Puntuación: 97
- The Creative Assembly / SEGA
- Koch Media

5 COMPANY OF HEROES 2

» 6 % de las votaciones



- MM 221 » Puntuación: 94
- Relic / Sega
- Koch Media

ACCIÓN

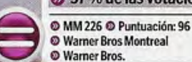
Parece que el Caballero Oscuro quiere emular a los alienígenas de «XCOM», pasando una semana más en lo más alto de la lista de acción. Mientras el Joker no le haga alguna de las suyas...





1 BATMAN ARKHAM ORIGINS

» 37 % de las votaciones



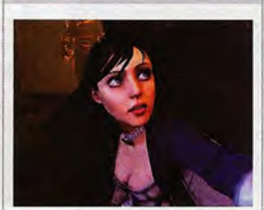
- MM 226 » Puntuación: 96
- Warner Bros Montreal
- Warner Bros.



2 DISHONORED

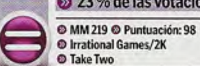
» 30 % de las votaciones

- MM 213 » Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media



3 BIOSHOCK INFINITE

» 23 % de las votaciones



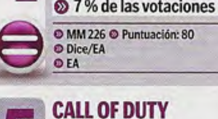
- MM 219 » Puntuación: 98
- Irrational Games/2K
- Take Two



4 BATTLEFIELD 4

» 7 % de las votaciones

- MM 226 » Puntuación: 80
- Dice/EA
- EA



5 CALL OF DUTY GHOSTS

» 3 % de las votaciones

- MM 226 » Puntuación: 85
- Infinity Ward/Activision
- Activision Blizzard

AVENTURA

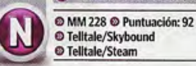
Donde sí hemos visto interesantes novedades ha sido en el mundo de la aventura, que está viviendo una temporada de agitación. Aunque, bueno, en realidad es cosa de los zombis.





1 THE WALKING DEAD TEMPORADA 2

» 42 % de las votaciones



- MM 228 » Puntuación: 92
- Telltale/Skybound
- Telltale/Steam



2 AMNESIA A MACHINE FOR PIGS

» 30 % de las votaciones

- MM 224 » Puntuación: 86
- The Chinese Room / Frictional Games
- Distribución digital



3 THE WALKING DEAD TEMPORADA 1

» 13 % de las votaciones

- MM 221 » Puntuación: 92
- Telltale Games
- Badland



4 THE WOLF AMONG US

» 9 % de las votaciones

- MM 228 » Puntuación: 90
- Telltale Games
- Telltale Games



5 LA FUGA DE DEPONIA

» 6 % de las votaciones



- MM 213 » Puntuación: 95
- Daedalic Entertainment
- FX Interactive

ROL

Y también se anima el rol con la llegada de un juego de estilo clásico. ¡Quién nos lo iba a decir! Lo retro está gustando a los fans y «Legacy» se coloca arriba con una entrada triunfal.





1 MIGHT & MAGIC X LEGACY

» 37 % de las votaciones

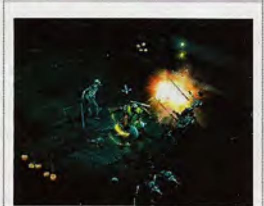
- MM 228 » Puntuación: 92
- Limbic/Ubisoft
- Ubisoft



2 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

» 32 % de las votaciones

- MM 203 » Puntuación: 98
- Bethesda
- Koch Media



3 DIABLO III

» 11 % de las votaciones

- MM 210 » Puntuación: 99
- Blizzard
- Activision Blizzard

4 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION

» 10 % de las votaciones

- MM 209 » Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai

5 TORCHLIGHT 2

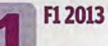
» 10 % de las votaciones

- MM 213 » Puntuación: 96
- Runic Games
- Runic Games

VELOCIDAD

«F1 2013» pierde un poquito de apoyo, pero sigue al frente de la clasificación, destacado sobre «GRID 2». En todo caso, la velocidad sigue siendo cosa de dos: Codemasters y EA, que se reparten el podio.





1 F1 2013

» 39 % de las votaciones

- MM 225 » Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



2 GRID 2

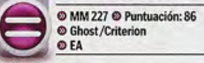
» 35 % de las votaciones

- MM 221 » Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



3 NEED FOR SPEED RIVALS

» 15 % de las votaciones



- MM 227 » Puntuación: 86
- Ghost /Criterion
- EA

4 NEED FOR SPEED MOST WANTED

» 8 % de las votaciones

- MM 215 » Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts

5 F1 2012

» 3 % de las votaciones

- MM 213 » Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid

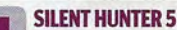
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

Calma chicha. Calma total. Ni por aire ni por mar se mueve una brisa de viento que haga cambiar el rumbo de los simuladores más populares. No cambian los nombres ni las posiciones.



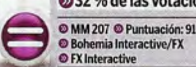
1 SILENT HUNTER 5



34 % de las votaciones
- MM 185 · Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft



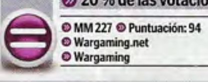
2 TAKE ON HELICOPTERS



32 % de las votaciones
- MM 207 · Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive



3 WORLD OF WARPLANES

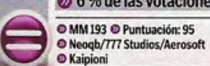


20 % de las votaciones
- MM 227 · Puntuación: 94
- Wargaming.net
- Wargaming

4 MICROSOFT FLIGHT

8 % de las votaciones
- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni

5 RISE OF FLIGHT



6 % de las votaciones
- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni

DEPORTIVOS

Y tampoco hay variación en cuanto a títulos deportivos ni en sus puestos en la tabla de clasificación. El baloncesto sigue vapuleando al fútbol, eso sí, y lo hace sin despeinarse.



1 NBA 2K14

42 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 94
- 2K Games
- Take 2



2 FIFA 14

30 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 94
- Electronic Arts
- EA



3 PES 2014

10 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 78
- Konami
- Konami

4 FIFA 13

9 % de las votaciones
- MM 214 · Puntuación: 94
- EA Sports
- Electronic Arts

5 FX FÚTBOL

9 % de las votaciones
- MM 220 · Puntuación: 88
- FX Interactive
- FX Interactive

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

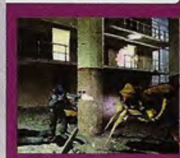
En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



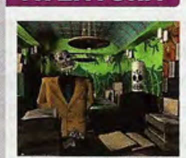
1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
37% de las votaciones	35% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



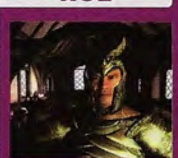
1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
41% de las votaciones	30% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
40% de las votaciones	33% de las votaciones	27% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
39% de las votaciones	37% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
41% de las votaciones	37% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
38% de las votaciones	31% de las votaciones	31% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
39% de las votaciones	35% de las votaciones	26 % de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

GAME

Selección GAME Premium PC



Teclado MadCatz Titanfall S.T.R.I.K.E.3

Domina el combate a través de la Frontera con el teclado S.T.R.I.K.E. con licencia Titanfall.

129,95 €

›CONTENIDO:
- -Teclado S.T.R.I.K.E de Mad Catz.
- -Reposa-muñecas desmontable.

›REQUISITOS MÍNIMOS:
- -Windows XP o superior.
- -Puerto USB 2.0

Ratón MadCatz R.A.T.3 Titanfall

Controla habilidosamente los Titanes y Pilotos a través de la frontera gracias al ratón Mad Catz R.A.T con licencia de Titanfall, y lleva tu experiencia con el juego al máximo nivel.

79,95 €



›CONTENIDO:
- -Ratón Mad Catz R.A.T con conector USB.

›REQUISITOS MÍNIMOS:
- -PC: Windows XP o superior. MAC: OS X 10.6.6 o superior (Procesador Intel requerido) Puerto USB 2.0.
- -Conexión a Internet para la descarga de los drivers.

›CONTENIDO:
- -Auriculares Kunai Stereo con cable de conexión 3.5mm.
- -Cable de control de audio.
- -Micrófono desmontable con botón de silenciado.
- -Cable adaptador de RCA.
- -Adaptador de audio análogo.
- -2 cables de comunicación de Xbox Live. Decoraciones de Titanfall.

›REQUISITOS MÍNIMOS PARA PC:
- -Windows XP o superior.
- -Puerto USB 2.0.

›CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:
- -Longitud de cable: 4.25m (X360) / 1m (Móvil)
- -Frecuencia de respuesta: 20Hz - 20kHz.
- -Total Harmonic Distortion (THD): <1%
- -Signal-to-Noise Ratio (SNR): 106dB/V.
- -Resistencia: 16 Omhs.
- -Tipos de entrada de audio: RCA / 3.5mm.
- -Fuente de alimentación: USB.



Auriculares Tritton Kunai Stereo Titanfall X360/PC

Los auriculares TRITTON Kunai con licencia Titanfall proporcionan una experiencia de alta calidad de audio para X360.

79,95 €

Consigue estos productos a través de Clic y Recoger Consulta www.game.es/CYR para más información



Auriculares MadCatz F.R.E.Q.4D Titanfall

Los auriculares licenciados de Titanfall F.R.E.Q. estéreo extraen sonido in-game etéreo desde la Frontera, los confines más profundos del espacio explorado.

149,95 €

›CONTENIDO:
- -Auriculares F.R.E.Q estéreo.
- -Cable USB a mini-USB.
- -Cable 3.5mm a mini-USB con controles de audio en el cable.
- -Decoraciones de Titanfall.

›REQUISITOS MÍNIMOS:
- -PC: Windows XP o superior.
- -Mac: OS X 10.6.8 o superior (Procesador Intel requerido)
- -Puerto USB 2.0

›CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:
- -Longitud del cable: 2m (USB)/1m(3.5mm)
- -Frecuencia de respuesta: 20Hz - 20kHz
- -Resistencia: 32 Omhs
- -Total Harmonic Distortion (THD): <1%
- -Fuente de alimentación: USB

Alfombrilla MadCatz G.L.I.D.E.3 Titanfall

Juega a Titanfall con la mayor suavidad posible gracias a esta alfombrilla inspirada en el nuevo título de Electronic Arts.



16,95 €

micromanía

¡Lo hemos probado!

TECLADO MADCATZ TITANFALL S.T.R.I.K.E. 3

Una velocidad de respuesta precisa y eficaz gracuas a la tecnología P.U.L.S.E., posibilidad de personalizar las luces del sistema de retroiluminación, 12 botones programables para macros con una programación de lo más sencillo, las teclas de acceso rápido y la posibilidade bloquear el botón de Windows hacen del S.T.R.I.K.E. 3 uno de los mejores disponibles para los juegos de acción.

RATÓN MADCATZ R.A.T. 3 TITANFALL

Su sensor óptico es extremadamente preciso gracias a las 3500 dpi que maneja, pero también te permite configurarlo y personalizarlo desde las 450 a las 3500 dpi. Además, puedes crear perfiles ilimitados con un software de programación descargable, para crear macros y asignar botones de acceso rápido. cada perfil te permite 9 controles propios a través de tres botones programables, con tres modos diferentes.

AURICULARES TRITTON KUNAI STEREO TITANFALL X360/PC

Posee controles separados para voz y volumen de audio en el juego, para poder oír a tus amigos o silenciarlos, y están integrados en el cable. Puedes chatear online, su micrófono es desmontable y disponen de una diadema ajustable para que se acomoden al tamaño adecuado. Y si quieres descansar de ellos, su acolchado te protege el cuello.

AURICULARES MADCATZ F.R.E.Q. 4D TITANFALL

La tecnología ViviTouch 4D ofrece una calidad y un realismo inimaginables en los sonidos, lo que te sumerge en el mundo del juego. Posee un micrófono integrado con botón de silencio, y su sólida construcción los hace idóneos para torneos LAN. Además, se trata de unos auriculares compatibles con reproductores MP3, smartphones y consolas portátiles, incluída la M.O.J.O. Android, con lo que les sacarás aún más rendimiento.

ALFOMBRILLA MADCATZ G.L.I.D.E. 3 TITANFALL

Aunque es compatible con sensores láser, está optimizada para su uso con ratones con sensores ópticos, que usan una diminuta cámara para recoger imágenes de la superficie y las analiza para transformarlas en movimiento. Gracias a su diseño la información que recibe el ratón es extremadamente precisa. Su superficie, además, es un 38% mayor que en otras alfombrillas, y sus materiales de fabricación ofrecen una superficie suave para desplazar el ratón a la perfección.



Relación entre el ocio digital y el cine

Videojuegos y mundos narrativos

Desde sus orígenes, el videojuego ha tenido una relación estrecha con la cinematografía. Hoy, el juego emerge con un lenguaje audiovisual propio, diferenciado del cine, pero el camino ha estado repleto de vicisitudes.

En la actualidad, las grandes producciones en los videojuegos son más que comparables a los grandes títulos del cine de Hollywood. Junto a presupuestos astronómicos, videojuegos como «Grand Theft Auto V» o «The Elder Scrolls V: Skyrim» han llevado al videojuego a un estatuto de madurez visual y tecnológica nunca antes visto. Así, del cine como referente, como "hermano mayor" del videojuego, hemos pasado a un momento en el que el juego digital puede –en algunos aspectos– hablar de tú a tú con el séptimo arte sin ningún complejo. Evidentemente esto no siempre fue así, y la historia del lenguaje videolúdico es, a su vez, la historia de la legitimación y consolidación del videojuego como un medio cultural más: desde los primeros intentos de narrativa contextual, hasta las nuevas tecnologías pasando por una etapa de experimentación muy peculiar.

Narrativa contextual en el origen de los juegos

A principios de los años setenta del siglo XX, Nolan Bushnell consiguió lanzar su célebre videojuego «Pong» y, con él, toda una incipiente industria del ocio digital, eso sí, en paralelo con Ralph Baer y el mercado de consolas domésticas con Magnavox Odyssey. Cuenta la leyenda que el primer prototipo de «Pong» fue instalando en el *Andy Cap's Tavern*, un bar que mantenía una relación comercial con Atari, en aquella época, distribuidora de pinballs y máquinas similares. Al cabo de pocos días, el propietario del bar comunicó a Atari que la máquina se había averiado y cuando Allan Alcorn (el ingeniero de la empresa) acudió al local descubrió la verdad: la máquina estaba atascada por la enorme cantidad de monedas que había atesorado.

El éxito de «Pong» impulsó el negocio de los arcades, un ocio esencialmente popular ubicado en los grandes salones recreativos urbanos. Este tipo de videojuego nos remite, de manera notable, a cómo nació el primer cine y nos sugiere que la relación entre las películas y los juegos nace, principalmente, en la forma en que se consumía cada uno de ellos. Los arcades se diseñaban con colores y dibujos muy llamativos, del mismo modo que las primeras casetas de feria del cine, y servían, junto con los propios sonidos del videojuego, para llamar la atención de posibles jugadores. En ambos casos estamos ante un ocio de clase popular, con características muy similares. La tecnología del primer cine –en concreto el celuloide de escasa duración– contribuyó a la creación de una relación lúdica de

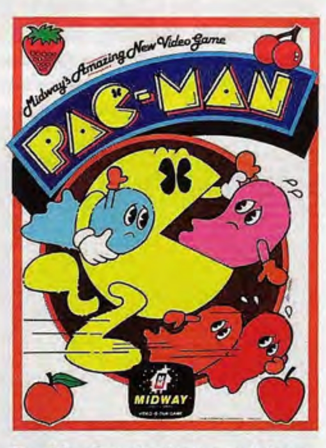
LÍMITES TECNOLÓGICOS Y NARRATIVAS FUERA DEL JUEGO

Los años setenta y ochenta están llenos de ejemplos que muestran cómo se las ingeniaban los creadores de juegos y empresarios para competir entre ellos. Ante un sector que estaba por desarrollar, las primeras formas narrativas adoptan del cine algunas ideas que tendrían un impacto muy importante en el futuro del videojuego: nacen los primeros héroes del *star system* –como el fontanero bigotudo, Mario– se utilizan los géneros del cine como referentes –en especial la ciencia ficción y la acción– y aparecen las primeras licencias fílmicas en juego, siendo la más famosa de ellas la catastrófica adaptación a videojuego de la famosa película de Spielberg "E.T". Cuenta la leyenda que varias de sus copias siguen enterradas en el desierto de Nuevo México...

La caja de los "marcianitos" no solo era narrativa contextual sino también social: el juego evoca el impacto emocional que tuvo la paranoia de la Guerra Fría.



¿en qué película está basada esta pantalla de Atari 2600? Pues aunque parezca increíble... ¡Indiana Jones en busca del Arca Perdida! Nada que ver con la caja o el manual...



Pac-Man fue el primer gran héroe del videojuego. Su impacto narrativo se tradujo en series de televisión, clubs de fans y múltiples apariciones en cine y otros juegos.



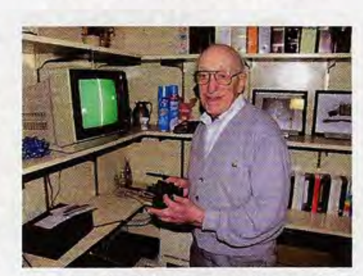
«Grand Theft Auto V» es el ejemplo de un juego que adopta la espectacular narrativa cinematográfica pero incorpora las posibilidades de un entorno sandbox.



Juegos como «Skyrim» deben mucho al cine, pero superan a los guiones de las películas brindándonos tramas abiertas que se bifurcan en múltiples historias.



La popularización del «Pong» de Nolan Bushnell (Atari) recuerda al origen modesto del cine. La máquina se instaló en un bar y pronto se hizo muy popular.



Las consolas Magnavox Odyssey del ingeniero Ralph Baer resultaron un apoyo crucial para llevar la industria de los videojuegos al mercado doméstico.



El CD hizo posible que la adaptación a videojuego de películas como «Blade Runner» fuera visualmente fiel, pero trajo nuevos desafíos de cara a la interacción.

repetición; los espectadores volvían a ver, una y otra vez, las pequeñas piezas audiovisuales basadas en viajes exóticos, escenas violentas y erotismo. En el caso de los videojuegos, a través de una relación interactiva el usuario jugaba una y otra vez –gastando monedas constantemente– en máquinas recreativas simples, atractivas y adictivas. Esta relación lúdico-interactiva explica, por ejemplo, la implantación del sistema de puntos y la euforia de la jugadores por intentar superar el récord.

Así nos encontramos con que la popularización de los videojuegos fue un proceso similar al del cine. Y es que la manifestación de la repetibilidad de la experiencia audiovisual no es más que la concreción del vínculo que une a dos objetos culturales, los orígenes del cine y los videojuegos, tan distantes en el tiempo: la fascinación tecnológica." (Planells, 2011, p.3) 1.

LOS JUEGOS HAN EVOLUCIONADO CON EL CINE, PERO CREANDO FÓRMULAS DE NARRACIÓN PROPIAS

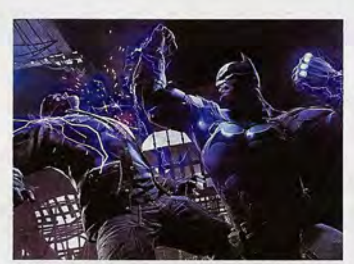
Ahora bien, ¿qué similitudes tienen ambos medios en cuanto al potencial narrativo? Es evidente que los límites tecnológicos marcaron tanto al cine como a los videojuegos, y curiosamente también propiciaron similares soluciones. Los primeros juegos adoptaron un lenguaje muy similar al del cine primitivo que les permitía conjugar, por un lado, la experiencia interactiva y, por otro, una incipiente evocación de un mundo de ficción muy sintético. En este sentido, –y en paralelo a las primeras narrativas de cineastas como Porter o Griffith– videojuegos como «Asteroid» o «Gunfight» utilizaban una única pantalla para mostrar toda la información, una luz homogénea y un punto de vista fijo. Ante estas limitaciones, los arcades y juegos domésticos debían utilizar objetos "de contexto" para poder definir –y vender– los videojuegos como mundos de ficción. Así, no es extraño encontrar en esta época elaborados dibujos en los muebles de los recreativos o manuales detallados en las cajas de los juegos de las primeras consolas. Así, los primeros videojuegos, con sus propias dificultades técnicas, buscaron fuera del espacio interactivo la forma de dotarse de un mundo de ficción propio.

Las aventuras gráficas... Y la interacción perdida

Los años noventa vieron la consolidación de un potentísimo mercado del videojuego y una estrecha relación con el cine. Películas como "Blade Runner", "Aladdin", "Batman Returns" o "Goldeneye" fueron adaptadas al videojuego con enorme éxito. En todos estos casos el videojuego demostró que podía ser un medio fiel al mundo ficcional del cine pero, a la vez, original en cuanto a la forma de interactuar con él. Pero posiblemente



El juego «Batman Returns» (Konami) resultó ejemplar como adaptación de un éxito cinematográfico. Era fiel, sin imitar la película y al mismo tiempo un juegazo.



La narrativa de los juegos actuales como los de la saga «The Witcher» nos pone frente a dilemas morales y nos ofrece emocionantes historias.



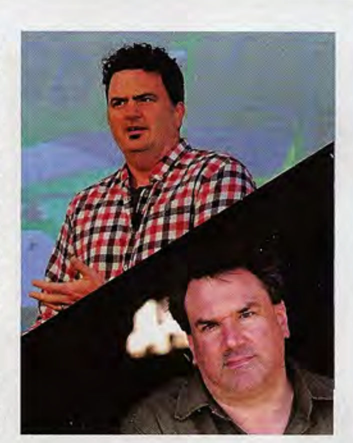
Los DLC del Batman actual («Arkham Origins», Warner Bros.) suponen una oportunidad para vivir nuevas historias y conocer nuevos matices del superhéroe.



Los MMO y los Free 2 Play tienen la posibilidad de introducir eventos y de llevar la narración por distintos caminos en función de las demandas de los usuarios.

LOS VIDEOJUEGOS APRENDEN A CONTAR HISTORIAS

Guybrush Threepwood, Larry Laffer o George Stobbart son claros ejemplos de la madurez de los videojuegos y la superación de personajes mucho más planos, como Super Mario o Sonic. La influencia del cine de humor absurdo como "Aterriza como Puedas", la libertad creativa que imperaba en la industria (con el nacimiento del E3 en 1995) y la edad dorada de géneros tan fílmicos como la aventura gráfica y la videoaventura permitieron al videojuego combinar grandes historias y personajes con puzles, dilemas y cuestiones que desafiaban al jugador. En cambio, juegos como «Phantasmagoria» o «Wing Commander III», si bien impulsaron las cinemáticas y los actores reales de éxito (en el último caso se incluía a Mark Hamill, entre otros) no consiguieron combinar la imagen real y los videojuegos de manera divertida.



Tim Schafer y Ron Gilbert fueron pioneros en la narrativa de las aventuras gráficas de los 90. Hoy vuelven a unir su talento en «The Cave».



Aventuras gráficas como «Monkey Island» no solo se inspiraron en el cine, sino que consiguieron crear verdaderos antihéroes que hoy son iconos nostálgicos.

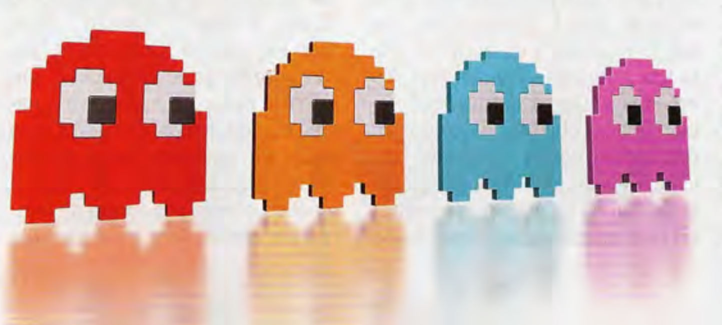


¿Un CD con solo tres opciones interactivas? La inclusión de películas en los juegos provocó verdaderas bizarradas como «Plumbers don't wear ties» (Los fontaneros no llevan Corbata). De videojuegos tenían poco.

la cúspide del valor narrativo del videojuego en su mirada al cine no parte tanto de la adaptación desde este medio sino del traslado de ciertas formas narrativas directamente al núcleo del ocio digital: nos referimos, evidentemente, a la aventura gráfica. El éxito de las películas de "La Guerra de las Galaxias" motivó a George Lucas a invertir en este sector tan lucrativo y, a la vez, tan inexplorado. Nombres como Tim Schafer o Ron Gilbert trascienden la idea de diseñador de juego de la época para adentrarse en el terreno del guionista de videojuegos: de propuestas más o menos complejas pasamos a videoaventuras en las que el diseño de personajes, los escenarios, los puntos de vista y las cinemáticas (o *cutscenes*) beben directamente de la herencia cinematográfica. Posiblemente, la conexión entre el séptimo arte y el videojuego encontró en la aventura gráfica el género más fiel a una verdadera narrativa integrada. No se trata del único, por supuesto. Ahí tenemos grandes ejemplos como el célebre «The Legend of Zelda: Ocarina of Time» de finales de los noventa, pero sí posiblemente el género que mayor huella dejó en la mente de los diseñadores y el corazón de los jugadores.

En cualquier caso, esta nueva etapa en la historia del videojuego supuso el paso de juegos con narrativa contextual o narrativa sintética («Super Mario Bros» y similares) a propuestas con una narrativa mucho más compleja que ya formaría parte constituyente de la experiencia lúdica.

Desgraciadamente, en estos años también asistimos a la sumisión total del concepto de videojuego ante la aparición de una nueva tecnología: el CD y las tarjetas gráficas. La exaltación tecnológica llevó al videojuego a querer asimilarse al hiperrealismo del cine sin querer aprender su propio camino. Así nació el denominado *"frustrated director syndrome"* (Adams, 2009, p.194)[2], el fenómeno por el que muchos diseñadores convirtieron los juegos en meras películas interactivas que eliminaban todo componente lúdico. De este época son títulos tan mediocres como «Night Trap», un juego que cortaba constantemente la interactividad a base de pequeños clips de vídeo; o los peores eslabones de «The Legend of Zelda»: «The Wand of Gameleon» (1993), «Link: The Faces of Evil» (1993) y «Zelda's Adventure» (1995).

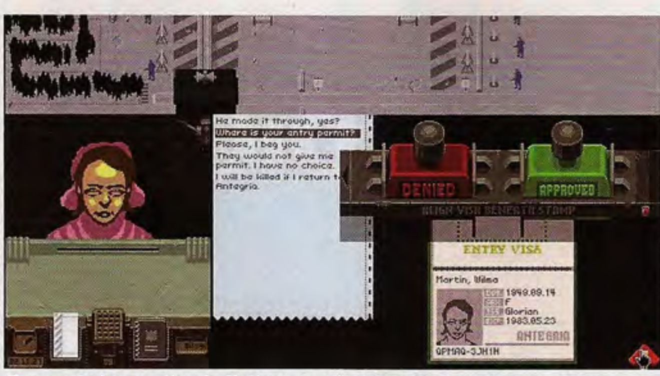


Las caracterísicas transmedia y la realidad aumentada permiten augurar modos de narración más inmersivos. El videojuego rodeará tu vida diaria.

NARRATIVAS "INDIES", SERIADAS Y FILOSÓFICAS

El surgimiento del videojuego independiente y su difusión mediante plataformas digitales ha propiciado la aparición de narrativas más íntimas y menos épicas, como demuestran grandes títulos dramáticos como «Braid», «The Binding of Isaac», «The Stanley Parable» o «Gone Home», entre otros. Además, la narrativa seriada –siguiendo la fórmula de las series de televisión– con unas historias centradas en personajes vulnerables, han visto su mejor ejemplo en «The Walking Dead», un juego que conjuga un relato particionado con la tradición de la aventura *point and click*.

Finalmente, la mayor complejidad en las tramas, (abiertas o no) y en las motivaciones de los héroes ha generado juegos de profundo calado filosófico o ético como «Portal 2» o «Bioshock Infinite». Todos ellos, sin duda, grandes títulos de la historia del videojuego.



El auge de la narrativa *indie* tiene su cúspide actual en «Papers, please» ¡Qué divertido que es ser agente de aduanas de un Estado socialista represivo!


Nuevos héroes para nuevos tiempos: Lara Croft deja su perfección y portento físico para volverse más real, vulnerable y mucho más interesante.

Los videojuegos, hoy

Las nuevas tecnologías, la consolidación de la banda ancha de internet y la plena madurez del medio videolúdico han propiciado, por un lado, la conversión de las cutscenes en verdaderas piezas jugables y, por otro, la estandarización de un lenguaje propio del videojuego que está plenamente conectado el cine más comercial de Hollywood.

Tras unos años de debate sobre si las cutscenes eran buenas o malas para el videojuego (Klevjer, 2002)[3] hoy se ha establecido como método común de integración narrativa la escena de vídeo que permite, en ciertos momentos puntuales, la intervención del jugador. Estamos hablando de los *Quick Time Events*, esas acciones narrativas tan llamativas que aparecen en juegos como «Heavy Rain» o «God of War». Junto a estas nuevas formas de fusión entre cine y videojuegos las últimas investigaciones también han destacado el libre manejo de la cámara, la planificación y coordinación entre *cutscenes* y punto de vista de los personajes, la creación de un nuevo ritmo de juego (por ejemplo, el excelentemente diseñado en «Uncharted 3») y la creación e identificación emocional de y con los personajes (Cuadrado y Planells, 2013, pp.98-101)[4].

EL FREE2PLAY, EL SANDBOX, LOS DLC... AÑADEN NUEVAS FORMAS DE NARRACIÓN EN LOS JUEGOS

El desafío de las nuevas fórmulas de ocio digital

Por todo ello, los videojuegos en el siglo XXI parece que han sabido superar las formas y el lenguaje del cine para desarrollar una relación propia con el mundo de ficción, sus personajes y el jugador. Posiblemente el mejor ejemplo actual de ello sea «The Last of Us», un videojuego que combina a la perfección una atmósfera inmersiva y un sistema de cámaras y planificación propia del mejor cine junto con una interactividad y un diseño de juego brillante.

En todo caso, las nuevas producciones de ocio digital tienen algunos importantes retos por delante. Por un lado, está por ver qué recorrido tienen nuevas narrativas lúdicas como la realidad aumentada es decir, el uso de espacios reales como espacios de juego; o la transmedia, la dispersión de una narración entre distintos medios. Por otro está el el *free to play* junto con los DLC (descargas digitales de pago) y demás formas de fragmentación de la narrativa en los videojuegos aún están por establecer un lenguaje lúdico propio.

La emancipación del videojuego ha empezado y si nos fijamos en los títulos que han aparecido en los últimos años todo apunta a una relación entre mundos de ficción fílmicos y lenguaje videolúdico brillante que podremos disfrutar en los juegos de nueva generación. **J.P.M.**

EL EXPERTO

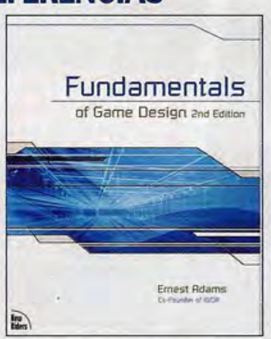


Antonio José Planells de la Maza

› La realización de este taller ha estado a cargo de **Antonio José Planells de la Maza, Coordinador Académico y Profesor en el Grado en Diseño visual de contenidos digitales y en el Grado en Diseño de productos interactivos en U-tad.**

› Antonio José Planells es Doctor con premio extraordinario por la Universidad Carlos III de Madrid. Ha sido **profesor de Comunicación en la Universidad Carlos III de Madrid e investigador visitante en la Birmingham City University.** Autor de varias publicaciones y ponencias sobre la creación de mundos de ficción en los videojuegos, diseño de personajes y límites de la propiedad intelectual y los derechos de autor. Sus principales áreas de investigación y conocimiento son la teoría de la ficción audiovisual e interactiva, la historia de los juegos digitales y analógicos, el diseño conceptual de productos lúdicos y la relación entre propiedad intelectual y nuevas tecnologías.

REFERENCIAS



1. Planells de la Maza, A.J. (2011). **"El cine primitivo y el nacimiento de los videojuegos. Usos sociales y analogías estéticas"**. Telos, 88, pp. 46-57.
2. Adams, E. (2009). **"Fundamentals of Game Design"**. New Riders.
3. Klevjer, R. (2002). **"In defence of cutscenes"**. Mäyrä, F. (Ed.), Computer Games and Digital Cultures, pp.191-202. Tampere: Tampere University Press.
4. Cuadrado, A. y Planells de la Maza, A.J. (2013). **"Jugar el film: cutscenes y la génesis del modelo fílmico interactivo"**. Archivos de la Filmoteca, 72.

zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

Nos ha resultado muy grato comprobar que la introducción del suplemento el mes pasado, ha tenido una gran acogida, en general... Y eso que –cosas de la vertiginosa actualidad– a lo largo de este mes han aparecido nuevos modelos de GPU que nos hubiera gustado tener en cuenta también. Esperamos que el suplemento de ordenadores gaming que se incluye en el presente número resulte también de vuestro interés. Sin embargo, nos han gustado mucho vuestras sugerencias sobre otros temas no relacionados directamente con el hardware y os aseguramos que los tendremos en cuenta.

Con respecto a las incidencias con el contenido descargable, sólo nos cabe reiterar nuestras disculpas y decir que intentaremos agilizar nuestras respuesta.

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES

THIEF



El año pasado, cuando Eidos Montreal desveló el desarrollo de «Thief», nos llevamos una alegría. Inesperadamente, la compañía "resucitaba" a Garrett, el más hábil ladrón de los videojuegos. Los seguidores de la saga «Thief», nosotros mismos, estábamos entusiasmados, pero también algo preocupados. ¿Sería este nuevo «Thief» digno del legado de la es que una de las más grandes -si no la mejor- saga de acción y sigilo de los videojuegos. El creciente interés y apetencia por este juego han culminado felizmente cuando hemos tenido oportunidad de disfrutar de la versión final. ¡Juegazo!

EN FACEBOOK

facebook

Registrate · Conéctate y comparte con otras personas de tu vida.

Me gusta · Comentar · Compartir



Alberto Etcheverry Carretero Me ha gustado mucho el especial de las tarjetas gráficas, la review sobre «The Wolf AMong Us», las noticas sobre «Broken Age» y la revista en general. Menos me ha gustado que repitáis juego, (El Rey Arturo). Me da que pensar que las cosas no os van muy bien [...].



Alex Núñez López [...] Tenéis razón, ahora las guías te las puedes encontrar en internet de mil tipos y formas. Pero bueno de vez en cuando [...] no estaría mal. La de hardware se echaba de menos, lo perfecto sería un suplemento anual de mejores juegos del año.



Albert Bellera Vila Un suplemento sobre juegos antiguos como en su día con los especiales Retrogamer estaría bien. [...] Otra opción es que continuaseis ofreciendo los PDF de la revista a partir de 2006 que es donde os quedasteis por motivo del 25 Aniversario de la Revista.



Micromanía: ¡Vaya repaso! Bueno, nos gustaría que consideraseis el contenido digital, -ya sea un juego o cualquier otra cosa- es un regalo... y hemos optado por añadir como extra y regularmente un suplemento. Las sugerencias sobre temas retro o los mejores del año nos gustan... Lo de los PDF lo estamos contemplando. Con la revista o tal vez con la web... A ver si pronto podemos concretarlo.

MICROENCUESTA

¿QUÉ JUEGOS DOMINARÁN LA RED EN 2014?

Nuevos juegos y modalidades online pugnan por atraer los millones de jugadores que habitan la red. ¿A qué jugaremos más?

1. Los free2play de batallas multijugador han demostrado ser imparables. Los juegos de Wargaming, «World of Tanks», «World of Warplanes», «War Thunder» y tal vez «World of Speed» seguirán arrasando.
2. Al final serán los MMO los que sigan atrayendo más jugadores. A los «Guild Wars 2», «The Old Republic», «World of Warcraft» y otros en permanente actualización se le sumarán pronto «The Elder Scrolls Online».
3. En realidad, serán las modalidades multijugador de éxitos como los de las sagas «Call of Duty», «Battlefield» y quizá el nuevo «DayZ». Serán estos los que acumulen más horas de juego entre todos los aficionados.



No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**

ACTUALIDAD «STRIDER»

REBOOT EN PC DE STRIDER

25 años después de su estreno en recreativa nos llega el remake de aquel arcade de scroll lateral protagonizado por un ninja.



«Strider» ofrece un espectacular despliegue de escenas cinemáticas, animaciones y efectos visuales.



El ritmo de juego es trepidante, el ninja Strider puede realizar movimientos especiales y emplear una amplia panoplia.

Los años en los que la afición se reunía alrededor de máquinas recreativas para disfrutar los juegos más espectaculares quedan ya muy atrás, pero los que lo vivieron recuerdan aquellos días con nostalgia y eso ha motivado la reaparición de uno de sus clásicos, el arcade de plataformas «Strider», de Capcom.

«Strider» llegó en 1989 como recreativa y luego fue editado en distintos sistemas domésticos, consolas y ordenadores. Estaba basado en las historietas del manga Strider Hiryu que sólo se publicó en Japón, pero el personaje alcanzó gran popularidad en Europa y EE.UU. gracias al videojuego. De un modo u otro, fue conocido por toda una generación de jugadores.

El remake

Ahora, el juego desarrollado por Double Helix –junto con Capcom– es un decidido homenaje que evoca aquel juego. Respeta el estilo artístico del «Strider» original y comparte las mismas líneas maestras de su jugabilidad. Acción arcade, plataformas con scroll lateral, combates acrobáticos y habilidades ninja en una gran urbe futurista (es el año 2048). El ritmo de juego garantiza, al menos, la misma diversión que tenía hace un cuarto de siglo. Sin embargo, este nuevo «Strider» es un juego completamente actual, con una realización técnica muy cuidada y un aspecto audiovisual realmente espectacular. No tiene nada que ver con el genial «Mark of the Ninja», mucho más táctico y pausado. «Strider» es un juego que te cargará altas dosis de adrenalina.



¿Pero esto es 3D?

Pese a que el juego preserva la misma perspectiva y el scroll lateral, Double Helix ha reconstruido el mundo de «Strider» en tres dimensiones. Y lo ha hecho sin escatimar en giros de cámara, cinemáticas y zooms, con despliegue de efectos espléndido para ilustrar los movimientos especiales y las armas. ¡A quienes lo prueban les está encantando! Lo tienes en Steam por 14,99 €.

¡EXTRAS!

CONNOR CON MÁS DETALLE

MERCHANDISING FIGURA «ASSASSIN'S CREED III»

Square Enix acaba de lanzar una espectacular figura de acción del héroe Connor Kenway, de la saga «Assassin's Creed», en su colección Play Arts. Mide 28 cm, está totalmente articulada y cuenta con algunas de sus armas características, como el tomahawk o las pistolas. Está disponible en la tienda online de Square Enix por 89,99 €.

store.eu.square-enix.com

¡EL BATMAN DEL JUEGO!

MERCHANDISING FIGURA «BATMAN A. ORIGINS»

Si quieres tener un recuerdo de tus experiencias con el reciente «Batman: Arkham Origins», no te pierdas esta magnífica estatua de poliresina de 16 cm que nos ofrece la firma DC Collectibles. Reproduce el personaje tal y como hemos podido verlo en el videojuego de Warner Bros.

www.vistoenpantalla.com

MODS EN DESCARGA

NO HAY HONOR FÁCIL



Si ya has terminado «Dishonored», incluso en los niveles de dificultad más elevados, y buscas un nuevo desafío, entonces este mod es para ti. Con él podrás añadir un nuevo nivel de dificultad al juego; uno en el que los enemigos, entre otras cosas, están más alertas, son más difíciles de sorprender y atacan en mayor número. Además, se han añadido algunas mejoras gráficas.

www.ttlg.com/forums/showthread.php?t=141188

EL BATMAN DEL CINE



¿Te gusta más el aspecto del Batman de la última trilogía cinematográfica que el de los videojuegos? Pues no te preocupes, porque gracias al usuario CaptainJack ahora puedes utilizar el traje de las películas de Christopher Nolan en «Batman: Arkham Origins». El diseño reproduce con fidelidad los detalles, incluyendo brazales y grebas.

community.wbgames.com/t5/General-Discussion/PC-MOD-The-Dark-Knight-Rises-Skin/td-p/25135

VUELVE RESIDENT EVIL



"Resident Evil Mod" es un mod para «Left 4 Dead 2» que, como su nombre indica, permite jugar una recreación de «Resident Evil». El mod incluye una campaña individual, un sistema de juego cooperativo para dos jugadores y un modo survival para un máximo de cuatro jugadores. Y hasta existe la posibilidad de activar una cámara en tercera persona.

steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=209347866

ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «ROME 2 ASSEMBLY KIT»

KIT DE HERRAMIENTAS PARA TOTAL WAR ROME II

Creative Assembly lanza una versión beta de «Rome 2 Assembly Kit», herramientas dirigidas a la creación de mods.

Creative Assembly ha cumplido su palabra. El verano pasado, en el evento de presentación de «Total War Rome II» celebrado en Roma, preguntamos a Al Bickham, mánager de comunicación del estudio, si lanzarían herramientas para modding y nos aseguró que sí. Y aquí están. El nombre del paquete es «Rome 2 Assembly Kit», y de momento se encuentra en fase beta, así que sólo se recomienda su utilización a veteranos en estas lides. El resto, podemos probar los mods en Steam Workshop.



Para expertos

La modificación de «Rome II» se basa en dos aplicaciones: DaVE y Variant Editor. La primera, abreviatura de Data Base Visual Editor (Editor Visual de la Base de Datos), es una vieja conocida de aquellos que ya hicieran algún mod para «Shogun 2». Es la más sencilla, ya que consiste en manipular ciertos parámetros del juego.



Uno de los mods más atractivos es Akuru Praetoriani, que añade seis unidades de la Guardia Pretoriana.

En cuanto a Variant Editor, es una herramienta más compleja, ya que está orientada a la creación y alteración del aspecto visual de las unidades y otros elementos gráficos del juego. En cualquier caso, utilices DaVE o Variant Editor, es necesario pasar después por BOB, una utilidad que exporta lo que hayamos hecho a archivos ".pack". Toda la información necesaria la tienes en **wiki.totalwar.com/w/Rome_2_Assembly_kit.**



Si no eres un experto en modding, no te compliques la vida con esta beta, pero aprovecha para disfrutar de los mods por otros en Steam Workshop.

Ya hay mods interesantes

A estas alturas, recién lanzado el Rome 2 Assembly Kit, todavía no hay grandes mods, pero sí que hay algunas cosas interesantes. La página en Steam Workshop está muy bien organizada, ya que te permite filtrar los mods por categorías (campaña, mapas, unidades, etc.), así que lo mejor es que eches un vistazo en busca de lo que más te interese.

¡SIGUE JUGANDO!

NUEVO BARRIO PARA «LOS SIMS 3»



Hasta el lanzamiento de «Los Sims 4» en otoño toca seguir estirando «Los Sims 3» con paquetes de contenido adicional. El más reciente se llama «Roaring Heights», y añade un barrio del mismo nombre que se caracteriza por su alto nivel de vida y el estilo art decó de sus edificios. Si has visto la película "Scarface", con Al Pacino, ésa es la referencia estética: el bulevar de Miami Beach. Hay dos ediciones: la estándar cuesta 16 €, y además del barrio incluye un cheque de 100 SimPoints.

» **es.store.thesims3.com/RoaringHeights**

«WARGAME AIRLAND BATTLE» SE RECRUDECE



Eugen Systems sigue con su estupenda política de lanzar DLC gratuitos para su simulador de estrategia bélica «Wargame Airland Battle». Tras «Vox Populi», que salió el verano pasado, ahora llega «Magna Carta», que añade una unidad nueva por nación y siete mapas. Por otra parte, si te gusta la saga «Wargame», estate atento a la próxima entrega, titulada «Red Dragon», que traslada el conflicto a Asia e introduce las unidades navales. Su lanzamiento está previsto para esta primavera.

» **www.wargame-ab.com**

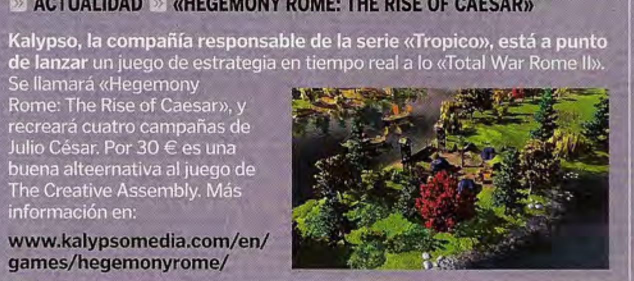
¡EXTRAS!

LAS CAMPAÑAS DE JULIO CÉSAR

» ACTUALIDAD » «HEGEMONY ROME: THE RISE OF CAESAR»

Kalypso, la compañía responsable de la serie «Tropico», está a punto de lanzar un juego de estrategia en tiempo real a lo «Total War Rome II». Se llamará «Hegemony Rome: The Rise of Caesar», y recreará cuatro campañas de Julio César. Por 30 € es una buena alteernativa al juego de The Creative Assembly. Más información en:

www.kalypsomedia.com/en/games/hegemonyrome/



FÓRMULA 1 PARA ESTRATEGAS DE TABLERO

» COMPRAS » JUEGO DE MESA «FORMULA D»

El próximo 16 de marzo arranca en Australia el campeonato de Fórmula 1 2014. Para vivir la emoción de las carreras, los amantes de la estrategia tenemos dos juegos de tablero principales. Uno es el oficial, y el otro es «Formula D», tan interesante o más. Se puede jugar con coches de Fórmula 1 o con turismos, pudiendo elegir en cualquier caso entre dos modos de dificultad. El tablero tiene dos caras, con un circuito en cada una y hay suplementos para añadir otros trazados. Cuesta unos 35 € en España.

www.muevecubos.com



DESCARGAS «DCS WORLD» ACTUALIZADO A LA VERSIÓN 1.2.7

INCONTABLES MEJORAS DESPEGAN EN DCS: WORLD

Correcciones, añadidos e infinidad de limitaciones superadas hacen por fin de «DCS: World» una plataforma ágil y estable.



UH-1H Huey es uno de los juegos que más mejoras reciben en las misiones y en los sistemas de armas.

El entorno de simulación «DCS: World» ya era una plataforma de software imprescindible para poder disfrutar cualquiera de los últimos simuladores de Eagle Dynamics o de sus *third parties*. Sin embargo, no estaba exento de problemas. Aunque reunía todos estos programas bajo un mismo entorno, la mayoría de ellos había emprendido su desarrollo mucho antes de la concepción de «DCS: World» y era inevitable encontrarse con ciertos desequilibrios, incongruencias y cuelgues.

Ahora por fin, con la versión 1.2.7 el funcionamiento de estos sims bajo «DCS World» ha mejorado mucho. La lista de correcciones es interminables, pero podemos citar algunos arreglos importantes. Por ejemplo, las partidas online o en red local son mucho más estables. Igualmente, el armamento, la aviónica y la física se han depurado. También los *scripts* de las misiones han sido mejorados. Y, por fin, ya no es necesario tener «Lock On». Los detalles en **digitalcombatsimulator.com**



Ya no tendrás que buscar ni comprar «Lock On» para instalar «Flaming Cliffs 3».

TITULAR APOYO

SIMULACIÓN MECÁNICA



¿Eres de los que miran la factura del taller con recelo? Si quieres aprender cómo se reparan los coches, el simulador «Car Mechanic 2014» te enseña cómo por 14,99 €, pero hay demo.

www.playway.com

ALMIRANTE DE LA FLOTA



La simulación de combate espacial está de moda, pero pocos juegos permiten asumir el mando de una flota o de una nave capital. «Void Destroyer» sí y, además, puedes pilotar cazas. Cuesta 14 €.

www.voiddestroyer.com

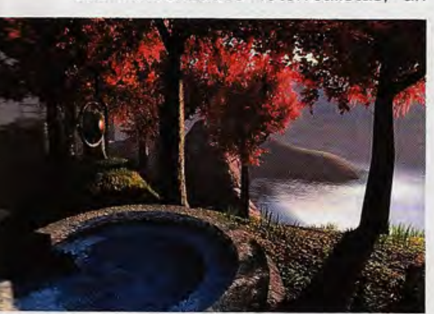
AVENTURA

DESCARGAS "REVIVAL" DE «MYST» MEJORADO

MYST, 20 AÑOS DESPUÉS

Durante años fue el juego de PC más vendido. «Myst» regresa con gráficos mejorados en una versión remasterizada.

La aventura «Myst» cautivó al mundo en 1993, destacándose cuando las aventuras de Sierra y LucasArts, con gráficos de dibujos animados y guiones humorísticos, estaban en su punto álgido. La propuesta de «Myst» era muy distinta: gráficos renderizados fotorrealistas, un argumento serio y un desarrollo basado en puzzles y juegos mentales, en donde apenas había sitio para los personajes.



Visita el melancólico universo de «Myst», 20 años después, ahora con texturas HD y movimiento libre.

Retorno de aniversario

Dos décadas después, Cyan estrena en Steam «realMyst Masterpiece Edition», una versión modernizada con texturas HD y movimiento libre. Para los más nostálgicos hay una opción para moverse pantalla a pantalla, como en el original, e incluso un botón que muestra los gráficos del juego original, para comparar con los actuales.

Su jugabilidad se ha quedado anticuada, pero la ambientación y el guión de «Myst» merecen un paseo por sus absorbentes Edades. ¿Te animas? Está disponible como juego descargable en Steam por 15,99 €.



TITULAR APOYO

BUENA... ¡Y GRATIS!



¿Quieres pasar un poco de miedo? «Serena» es una aventura gratuita fruto de la colaboración entre varios grupos indie de aventureros. ¡Pruébala!

store.steampowered.com/app/272060/

LA DURA VIDA DE UN PULPO



¿Te imaginas cómo sería la vida de un pulpo intentando hacerse pasar por un humano? O peor aún, por un padre de familia con dos hijos. En «Octodad» no tienes que imaginarlo. ¡Juégalo!

www.octodadgame.com

ACTUALIDAD » «ECHO PRIME»

UN HACK & SLASH DE MAGIA... Y ESPADA LÁSER

La ciencia ficción y la fantasía se dan la mano y se dan de tortas en «Echo Prime», un juego de rol y acción divertidísimo.

Cuando se trata de un juego de rol y acción –a lo «Diablo», por abreviar– solemos encontrarnos con una ambientación fantástica, casi siempre inspirada en "dragones y mazmorras". Muy de vez en cuando aparece un juego de rol diablesco de ciencia ficción. Pero lo que sí es raro es encontrarse con una mezcla de fantasía épica y ciencia ficción. Por eso «Echo Prime» es un juego llamativo y especial. Las posibilidades de una y otra ambientación se combinan y se multiplican.



Los "Ecos" son formas de vida alienígena que te brindan habilidades especiales, y puedes compartirlos con otros jugadores en modo cooperativo.

Buenas referencias

También llama la atención el hecho de que se trata de la adaptación de un juego originalmente lanzado en la App Store para dispositivos iOS, donde ha obtenido gran éxito. Pero lo que más invita a fijarse en «Echo Prime» es que ha sido desarrollado por Robot Entertainment, los creadores del divertido «Orcs Must Die». El caso es que «Echo Prime» nos embarca en un viaje que nos llevará a combatir por toda la galaxia para combatir alienígenas, piratas espaciales, despiadados androides y mercenarios. Todo ello mientras exploras el multiverso. En «Echo Prime» entramos en contacto con los llamados "Ecos", seres que dominan el salto entre universos paralelos y que podrán brindarte habilidades especiales para derrotar a los alienígenas que amenazan la humanidad.



El arsenal incluye decenas de elementos: espadas, armaduras, armas de fuego, etc.

Mazmorras espaciales

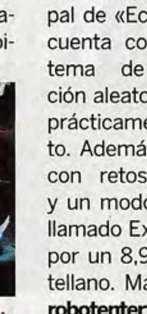
La campaña principal de «Echo Prime» cuenta con un sistema de generación aleatoria, así que prácticamente es infinito. Además, nos desafía con retos cooperativos y un modo de resistencia llamado Extremo. Todo ello por un 8,99 € y en Castellano. Más detalles en **robotentertainment.com /games/echo-prime/**

¡EXTRAS!

NOVELA TORMENTA DE LUZ

» LITERATURA » «REAPER OF SOULS»

El nuevo capítulo «Reaper of Souls» de «Diablo III» está a la vuelta de la esquina. Si quieres ir conociendo a los personajes y el ambiente del juego sumérgete en las páginas de "Tormenta de Luz", que conectan los sucesos del juego y la expansión. La novela ha sido escrita por Nate Kenyon, autor de "La Orden". Su precio es de 17,95 €.



www.paninicomics.es

LOS ESPECIALES DARK SOULS II

» MERCHANDISING » «DSII» COLECCIONISTA

Se confirma el lanzamiento en PC de las ediciones limitada (Black Armour, por 54,95 euros) y de colección (Collector Edition, por 99,95) de «Dark Souls II» que llegarán en marzo. La espectacular figura corresponde a la edición de coleccionista. También se publicará un cómic en Castellano, más asequible.



www.darksoulsii.com/es/

ROL EN DESCARGA

¡CHUZOS DE PUNTA!



Si te atraen los plataformas de estilo retro, «Risk of Rain» es una de las combinaciones de rol y acción más trepidantes del momento. Basado en gráficos 2D y scroll lateral, este indie genera desafíos aleatoriamente y la partida se va haciendo más y más difícil a medida que resistes. Tiene un progreso de rol, permite partidas cooperativas de hasta cuatro jugadores. Cuesta 9,99 $ en GoG.

» **www.gog.com/game/risk_of_rain**

EL ROL DE LOS SÁBADOS



Si te tocó estar delante de la tele en los 80, viendo dibujos animados, y sientes nostalgia de aquellos días ahora puedes revivirlos. «Saturday Morning RPG» es una experiencia de rol que evoca las series y juegos de aquella época. Muchas no llegaron a España, claro, pero eso es lo de menos, porque la pinta era muy parecida. El juego cuesta 5,99 € en Steam y se actualiza con episodios nuevos periódicamente. ¡Échale un vistazo que mola!

» **store.steampowered.com**

3089



Resulta que el presente no es como el futuro que recordamos en nuestra imaginación, pero ¿qué más da? Era muy divertido. Por eso mismo, merece la pena fijarse en «3099» un juego retro-futurista que se juega en primera persona, en un mundo abierto. Luce un aspecto gráfico que podría ser de los 90, pero nos sitúa a las puertas del siglo XXXII. Genera escenarios aleatoriamente. Lo tienes en Steam por 8,99 € en Steam.

» **store.steampowered.com**

DESCARGAS » «NBA 2K14» CON "SUPERHEROES MOD"

HÉROES EN LA CANCHA

Deja descansar a tus jugadores de siempre y descubre lo que se siente jugando al baloncesto con un superhéroe.

Ahora que los superhéroes están de moda, seguro que más de uno se ha preguntado quién ganaría en un hipotético enfrentamiento entre los personajes de DC Comic y los de Marvel. No sabríamos quién se impondría en esa situación, pero sí es posible saber lo que ocurriría si decidieran jugar al baloncesto. Y todo gracias a MGX el entusiasta que ha creado este mod para «NBA 2K14» con los superhéroes más emblemáticos de ambas compañías.



Superpartidos

Gracias al "Superheroes Mod" podremos disputar partidos de basket con 25 personajes, divididos en dos equipos: los Vengadores y la Liga de la Justicia, todos ellos equipados con sus trajes y símbolos característicos, y cualquier objeto que suelan llevar.

Desde luego, una curiosa iniciativa para echarnos unas cuantas risas. Pero a ver quién es el guapo que le hace un tapón al increíble Hulk. El mod está en la más popular portal de comunidad del juego: **nba2k.org**

Puedes encontrar el mod buscando por "Justice League Vs Avengers Marvel DC Superheroes. Spiderman, Capitán América, Superman, Hulk Flash, Thor, Batman... Están todos los superhéroes famosos.

MODS EN DESCARGA

CÉSPED REALISTA



El usuario Anan Herzalla ha creado un mod que nos permite añadir césped real de alta definición a todos los estadios de fútbol de «PES 2014», una imágenes sacadas de los estadios auténticos.

» **www.pesoccerworld.com**

EQUIPACIÓN DE ESPAÑA



Si quieres añadir la nueva equipación de la selección española a tu «FIFA 14», ya puedes gracias al aficionado Mateus Guedes.

» **www.universokits.com.br/2013/12/espanha-nt-world-cup-2014-adidas-pack.html**

VELOCIDAD

ACTUALIDAD » «NASCAR '14»

ARRANCA LA NASCAR DE 2014

Esta vez, no nos vamos a quedar sin disfrutar de la Nascar americana. Koch Media lanza en España «NASCAR '14»

¿Formato digital o físico? Si esperas al lanzamiento de Koch, podrás adquirir el juego en formato físico y localizado por unos 40 €... Pero lo cierto es que ya puedes jugarlo si te lo descargas de Steam en Inglés por 45,99 €. ¡Tú eliges!

A pesar de que esta competición goza de un notable número de seguidores en nuestro país a través de canales de televisión, hacía tiempo que no se editaba en nuestro país un juego que reprodujera la emocionante «NASCAR» con la licencia oficial... Es posible que el volumen de descargas digitales de pasadas ediciones motiven este lanzamiento en Europa. En cualquier caso, se agradece que Deep Silver y Koch se encarguen de llevarnos a los circuitos ovales este año, con el lanzamiento del «NASCAR'14» desarrollado por Eutechnyx.

¡Momentos estelares!

El juego ofrece un modo carrera, todas las pistas y equipos oficiales, un apartado multijugador que incluye ligas. También nos brinda la oportunidad de participar en la reproducción de los momentos más emocionantes de la NASCAR real.

VELOCIDAD EN DESCARGA

PEQUEÑAS CARRERAS



Gracias al estallido indie aparecen nuevos juegos con modalidades casi olvidadas, como las carreras desde perspectiva cenital. Ese es el caso del divertido «Little Racers Street», que cuesta 6 € y hay demo.

» **www.milkstonestudios.com**

NOMBRE DEL JUEGO



Con «WRC Powerslide» podrás disfrutar de un arcade de velocidad con la licencia oficial WRC... A los más veteranos les recordará al clásico arcade «World Rally Carlos Sainz». Su precio, 9 €.

» **www.wrcpowerslide.com**

» ACTUALIDAD » ALPHA DE «DAYZ»

LOS ZOMBIS ONLINE DE DAYZ ARRASAN EN STEAM

Bohemia ha vendido un millón de accesos a la Alpha de «DayZ», el juego basado en el popular mod de zombis para «ArmA II»

La gran sensación de este invierno en lo que a juegos online se refiere está siendo «DayZ». En sus primeras cuatro semanas a la venta vendió un millón de copias a través de Steam; pero ojo, porque lo que se ha vendido en tales cantidades a 23,99 € la unidad no ha sido el juego completo, sino sólo el acceso a la Alpha.

Del mod al juego

Es posible que el nombre de «DayZ» te suene, porque se trata de una versión autojugable y mejorada del mod «DayZ» para «ArmA II» publicado en 2012 por un aficionado. El éxito de ese mod fue de tal calibre, que los creadores de la saga «ArmA», Bohemia Interactive, se han puesto a trabajar en esta nueva versión.

Si te unes a ese millón de usuarios para probar la Alpha de «DayZ», lo que vas a encontrar es un mundo persistente en el que una infección ha convertido a la mayoría de la población mundial en zombis. Tu papel es el de un superviviente que, en solitario o en equipo, debe luchar por su vida.

Por ahora, el escenario recrea 230 Km^2 de una antigua república soviética. En tan vasta extensión encontrarás de todo: desde viviendas y fábricas abandonadas hasta instalaciones militares y montones de parajes naturales. El límite actual es de 40 jugadores por servidor, aunque se espera que la cifra crezca.

Mucho por hacer

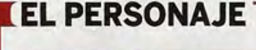
Lo demás es lo típico de un juego de rol: mucha personalización de armas y equipo, crafting, desarrollo de habilidades, etc. De aquí a que se finalice el juego a finales de año, Bohemia tiene planes para convertirlo en un mundo de lo más completo, en el que habrá vehículos, animales salvajes y, por supuesto, soporte para mods. Quién sabe si de este juego nacido de un mod saldrá un mod que dé lugar a otro juego. Tienes más información en la web oficial: **www.dayzgame.com**



Hay mucho que explorar. Como aves de rapiña, los supervivientes se lanzan a la búsqueda de objetos de valor abandonados.



Chernarus está infestada de zombis. Sobrevive como tú prefieras: en plan lobo solitario o forjando alianzas.



EL PERSONAJE



ZOMBIPOOL

Me encontrarás en el mundo fantástico medieval de Ragnarok Online 2, en el servidor Aeria. No soy nuevo en estas lideas, ya que tengo un amplio bagaje de experiencia en el Ragnarok Online original.

Mi clase es Wizard, un tipo de DPS especializado en ataques a distancia con magias de fuego, aunque en ocasiones puedo asumir el papel de tanque gracias a mi escudo de hielo, y cuando está a punto de romperse, salgo de la zona de peligro mediante teletransportación.

Hace poco he alcanzado el nivel 38, que es bastante teniendo en cuenta que el máximo actual está en el 50. Estoy deseando llegar a ese máximo para empezar a subir unos niveles especiales llamados Master Levels, que suben los poderes de una manera espectacular.

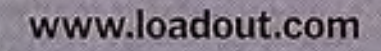
Los Master Levels tienen una peculiaridad, y es que, cuando mueres, sufres una penalización de nivel muy grande, así que, para evitar morir, es imprescindible pertenecer a una hermandad bien organizada y poderosa. La mía se llama BaconRulez. Ya somos diez, y siempre estamos buscando aventureros que se sumen a nuestras filas.

¡SIGUE JUGANDO!

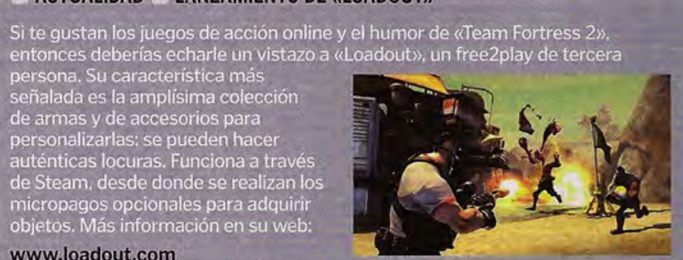
ACCIÓN Y TORTAZOS ONLINE EN «LOADOUT»

» ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «LOADOUT»

Si te gustan los juegos de acción online y el humor de «Team Fortress 2», entonces deberías echarle un vistazo a «Loadout», un free2play de tercera persona. Su característica más señalada es la amplísima colección de armas y de accesorios para personalizarlas: se pueden hacer auténticas locuras. Funciona a través de Steam, desde donde se realizan los micropagos opcionales para adquirir objetos. Más información en su web:



www.loadout.com



APÚNTATE A «STAR WARS ATTACK SQUADRONS»

» ACTUALIDAD » ANUNCIO DE «STAR WARS ATTACK SQUADRONS»

Disney ha anunciado el desarrollo de «Star Wars Squadrons», un free2play de combate espacial en el que podremos ponernos a los mandos de una nave de la República o del Imperio para batirnos en luchas de hasta 16 pilotos PvP en alguna de las tres modalidades anunciadas hasta la fecha: todos contra todos, combate por equipos y defender la base. Si te interesa, pronto llegará la beta a Europa. Hay que crearse una cuenta Disney, eso sí, gratuita.

www.starwarsattacksquadrons.com

¡Rómpete la cabeza!

Conquistar un imperio está muy bien, o acabar con una plaga de zombis, o ganar una Liga... pero, ¿qué haces cuando no tienes tiempo para todo eso? Nosotros nos quitamos el "gusanillo" resolviendo un par de puzzles. Prueba, prueba y verás...

La principal ventaja de las nuevas plataformas portátiles de juegos, como smartphones o tablets, es que son... bueno, pues eso: portátiles. Y sí, es una obviedad, pero es que más allá de su potencia, su versatilidad o las enormes posibilidades de su pantalla táctil, lo mejor de usar el teléfono para jugar es que el teléfono nos acompaña a todas partes y, por tanto, nos permite jugar en cualquier momento y situación: Haciendo una cola, en la sala de espera del médico, mientras esperamos a que llegue un amiguete... En esos ratos, que suelen ser breves, no vamos a empezar un complejo juego de estrategia o un elaborado juego de plataformas para tener que interrumpirlo a los diez minutos. ¿La solución? Los juegos de puzzles: entretenimiento en estado puro, concentrado en pequeñas "cápsulas" que nos enfrentan a desafíos intelectuales o de destreza, generalmente rápidos de resolver, pero al mismo tiempo con un nivel de adicción que nos hace seguir intentándolos una y otra vez, incluso después de conseguidos. Seguro que conoces muchos de estos juegos, pero por si acaso aquí te traemos algunos de los más recientes e interesantes.

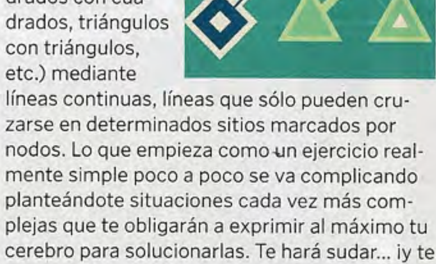
ENDING — iOS / Android



Que no te engañen sus gráficos "prehistóricos", «Ending» no es un juego de la primera época del MS-DOS, sino un entretenido puzle en el que tienes que recorrer escenario tras escenario para acabar con un montón de enemigos diferentes. Es cierto, tu "personaje" es un símbolo "@" y los enemigos diferentes caracteres tipográficos, pero la falta de efectos visuales se suple con un sistema de juego por turnos y una excelente curva de dificultad que te obligará repetir una y otra vez cada uno de los mapas hasta dar con la solución correcta.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** 1,79€/1,49€
- **Tamaño:** 11MB / 10MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Aaron Stedd
- **Web:** *www.robotacid.com*

LYNE — iOS / Android



La mecánica de «Lyne» no podría ser más sencilla, aunque parezca lo contrario. Se trata de una serie de figuras geométricas dispuestas en una rejilla y tu misión es unir las que son iguales (cuadrados con cuadrados, triángulos con triángulos, etc.) mediante líneas continuas, líneas que sólo pueden cruzarse en determinados sitios marcados por nodos. Lo que empieza como un ejercicio realmente simple poco a poco se va complicando planteándote situaciones cada vez más complejas que te obligarán a exprimir al máximo tu cerebro para solucionarlas. Te hará sudar... ¡y te encantará!

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** 2,69€/1,99€
- **Tamaño:** 15,7MB / 8,4MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Thomas Bowker
- **Web:** *www.lynegame.com*

MEZCLADITOS — iOS



1+2=3, 3+3=6, 6+6=12, 12+12=24... Sencillo, ¿no? Pues ése es el único tipo de cálculos que te va a exigir «Threes!», un juego en el que debes limpiar una cuadrícula de 16 fichas sumando fichas contiguas de idéntico valor para obtener una sola con el valor de la suma. Así las cantidades se van haciendo progresivamente mayores, la pantalla se va llenando hasta que llega el inevitable momento en el que no quedan fichas por sumar. Tu objetivo, por supuesto, es retrasar ese momento lo máximo posible para obtener la mejor puntuación, algo que te resultará mucho más divertido y adictivo de lo que podrías esperar, creenos.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 1,79€
- **Tamaño:** 35,7MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Asher Vollmer
- **Web:** *www.threesgame.com*

DEL PAPEL A TU TABLET



Los puzzles tradicionales también tienen su hueco entre las apps para smartphones y tablets, algo que no debería sorprendernos demasiado porque, si usas tu tablet para leer revistas o periódicos, ¿no parece natural que puedas usarlo también para hacer crucigramas y sudokus? La principal ventaja de estos puzles es que prácticamente todo el mundo los conoce, por lo que no necesitan presentación. Además, salvo excepciones, no tienen derechos de autor asociados, así que no hay limitación para que cualquiera pueda crear sus apps sobre estos pasatiempos. Esta combinación hace que si tecleas en cualquier tienda de apps "crucigramas" o "sopas de letras" la lista resultante sea gigantesca. Como es lógico, entre tanta variedad puedes encontrar tanto verdaderas joyas, con interfaces muy cuidados y un funcionamiento impecable, hasta auténticas "castañas", así que si te gustan estos juegos lo mejor es que busques bien y compares antes de decidirte por alguna.

ÚLTIMAS NOVEDADES

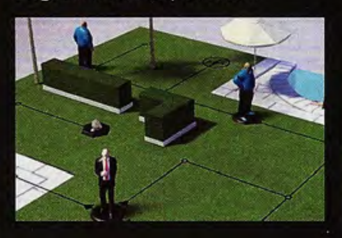
The Room 2 en Android

Los usuarios de dispositivos Android aficionados a los juegos de suspense y misterio se alegrarán que uno de los juegos recientes de este tipo más aclamados de IOS, «The Room 2» ya está disponible para su sistema operativo.



Hitman "de bolsillo"

Square Enix Montreal nos ha dado una sorpresa mayúscula al anunciar el próximo lanzamiento de «Hitman GO», un juego de de estrategia para smartphones y tablets, con un diseño tan original como impactante.



Unreal Engine 4

Si te gustó «Warhammer Quest» seguramente te interesará saber que la compañía que lo desarrolló, Rodeo Games, está trabajando en un nuevo título de estrategia por turnos basado en una licencia de la compañía Games Workshop utilizando para ello el impresionante motor gráfico Unreal engine 4. Prometedor, ¿verdad?

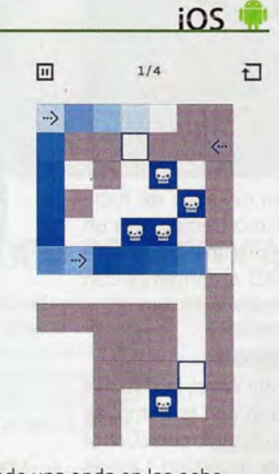
Vuelve el Lobo

Una de las sorpresas de los últimos meses, la excelente aventura «The Wolf Among Us» de Telltale, ya tiene continuación, y es que la nueva entrega de la serie, el «Episode 2», ya está disponible en la App Store de Apple. ¡No te lo pierdas!



BLIP BLUP

iOS / Android



«Blip Blup» te presenta habitaciones vacías y, un poco en la linea de juegos como «Busca Minas» o «Picrosss», te invita a que encuentres los bloques ocultos que las rellenan para revelar todo el contenido. Lo novedoso es el sistema que utiliza para encontrarlos y es que como si de los "blip" de un radar se tratara, cuando tocas en la pantalla se extiende una onda en las ocho direcciones que revela los muros que se encuentra. Así, a base de enviar estas "ondas de radar", tienes que intentar revelar todos los elementos de cada pantalla, siempre en el menor número de pulsaciones posible, claro.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** 1,79€/Gratis
- **Tamaño:** 35,6MB / 16MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Ustwo Studio
- **Web:** *ustwo.com*

STRATA

iOS / Android



El sistema de juego de «Strata» es tan original como efectivo. Se trata de cruzar cintas de colores, en dos direcciones, hasta formar un tapiz. La dificultad estriba en que en cada intersección de dos cintas debe quedar arriba el color marcado por el "tablero" que está debajo. Eso te obliga a ir cruzando las cintas en un orden muy determinado, y averiguar este orden es, por supuesto, el objetivo del juego, algo que resultará muy sencillo al principio que se volverá endemoniadamente complicado (y adictivo, por supuesto) a medida que se multiplica el número de colores y el de cintas implicadas.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** 2,69€/2,20€
- **Tamaño:** 43,4MB / 17MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Graveck Interactive
- **Web:** *www.graveck.com*

MICROMANÍA 106, TERCERA ÉPOCA

«Prince of Persia», protagonista de nuestra portada de noviembre de 2003, regresaba a su trono quince años después. Llegaban también por fin «Call of Duty», «Halo» y «Max Payne 2» entre otros muchos juegos.

Hace 10 años

Una gran oleada de juegos, con licencias de lujo, el regreso de grandes series y una impactante novededad: «Call of Duty».

Adentrándonos en el otoño de 2003, en aquellas semanas previas a la Navidad se concentraban los lanzamientos más ambiciosos del año. Una avalancha de títulos entre los que acabarían destacando un puñado de clásicos como «Prince of Persia» de Ubi, «Max Payne 2» de Remedy o el primer «Call of Duty» de Infinity Ward, nada menos. Otros grandes juegos como la adaptación «XIII» (Ubi) o «Enclave», no tendrían continuidad en sagas que hayan pervivido, pero sí gozaron de su momento de protagonismo y resultaron muy influyentes dentro de sus respectivos géneros. Recordando aquellas páginas del número 106, incluso entre los juegos que casi nadie recuerda ya nos hemos reencontrado con pequeñas joyas como «No Man's Land» o «Hidden & Dangerous 2».

¡Larga vida al Príncipe!

Nos referimos, claro, al "Príncipe" conocido por todos en los videojuegos, el de Jordan Mechner. Con «Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo», el personaje recuperaba su gloria perdida de manos de Ubisoft. Aquel juego, tenía el alma del juego original, con una jugabilidad vertiginosa basada en desafíos de habilidad, pero al mismo tiempo, era un juego avanzado y original, con acción 3D... O más bien 4D, si contamos con el manejo de las arenas del tiempo.

«Max Payne 2», con nueva cara, volvía a ser un despliegue de espectáculo en tiempo bala.

Nuevos clásicos

Por su parte, Infinity Ward, que ya nos había impresionado con la demo, se consagraba como estudio con «Call of Duty», lanzado por Activision. La más trepidante acción bélica en diferentes frentes de la 2ª GM, con un realismo cinematográfico. Pero era imposible sospechar el fenómeno que supondría el multijugador de «Call of Duty».

Aquellos días también disfrutamos la estrategia de «Empires» (Stainless Steel) heredero del clásico «Empire Earth», y de títulos como «Yager», «Warhammer 40K Fire Warrior» y «Uru: Beyond Myst» que completaban lo más destacado en review.



La ambientación de «Call of Duty» te envolvía con un realismo sobrecogedor... ¡Aquello sí que era la guerra!



¿QUIÉN ERA XIII?

Existen muchas respuestas y quizá ninguna correcta... La identidad de XIII es desconocida hasta para él mismo. Padece amnesia, pero conserva conocimientos y habilidades propias de un agente secreto. En la adaptación a videojuego del cómic "XIII" (Jean Van Hamme, Willian Vance), Ubisoft descubría que XIII era un tal Jason Fly. Los gráficos "cell shading" evocaban las viñetas del cómic.

La fiebre del tuning en NFS Underground





El éxito de la saga cinematográfica "A todo Gas" despertó la fascinación del público por las carreras clandestinas y los coches tuneados. Y seguro que también contribuyó a motivar a EA Black Box para el desarrollo de «NFS Underground». Esta entrega supuso un cambio de rumbo radical dentro de la serie «Need For Speed», pero sin duda fue una inyección de energía.

¿Tu coche molaba?

A diferencia de otros osados «Need for Speed» que nos retaban a provocar a la poli y a escapar, «Underground» no contemplaba las persecuciones y la poli no pintaba nada. Además, los coches, apenas podían sufrir daños, salvo algún arañazo. El eje principal del juego eran las carreras nocturnas y la rivalidad entre los corredores. Pero no sólo se trataba de ganar carreras, también podías tener el coche más fardón. «NFS Underground» introducía un editor con múltiples opciones para tunear. ¡Y cómo enganchaba!



LA TECNOLOGÍA DE LA ÉPOCA

Coincidiendo con la temporada más bulliciosa del año en cuanto a lanzamientos de videojuegos, aquel otoño también nos llegaban importantes novedades tecnológicas en el ámbito del hardware de PC. Seguro que tú también te acuerdas de alguna de ellas.

- **Radeon 9800 XT.** Comenzaban a llegarnos las primeras tarjetas gráficas basadas en el nuevo procesador de ATI. Con una velocidad de ciclo de 412 MHz y 256 MB de memoria se situaba en lo más alto. Era compatible con Shader 2.1, característica que los juegos 3D no tardarían en aprovechar para reproducir superficies más realistas.



- **Shuttle Barebone.** La aparición de los PC compactos, llamados Barebones, atrajo un gran interés. Eran pequeños pero poderosos y bien equipados.
- **Audigy 2 ZS.** En el ámbito del sonido, las tarjetas Audigy 2 de Creative, se habían convertido en la referencia del PC.



MICROMANÍA TERCERA ÉPOCA 106

En aquel número de Noviembre de 2003, en la sección de review se analizaban casi una treintena de títulos, entre lanzamientos nuevos, continuaciones y expansiones. Pero había interesantes proyectos en desarrollo y temas de actualidad que comentar, así también les hicimos hueco.

Galería



En Galería, presentábamos dos juegos de JooWood, «Söldner» y «Spellforce» dos juegos de los que se hablaría mucho en los meses siguientes. «Söldner» era un juego de acción táctica multijugador, quizá demasiado adelantado a su tiempo. Es más fácil que recuerdes la genial mezcla de rol y estrategia de «Spellforce».

Preview de «Star Wars: Caballeros de la Antigua República»



Este excepcional JDR de Star Wars, más conocido por su abreviatura en inglés "KOTOR" supuso uno de los mayores éxitos de BioWare, estudios en los que LucasArts confió acertadamente su desarrollo. El juego nos permitía adoptar el papel de un Jedi de la Antigua República galáctica y desarrollar habilidades con la Fuerza.

Guía de los juegos de la temporada

Reportaje

¿QUÉ ME COMPRO ESTAS NAVIDADES?

APUESTA SOBRE SEGURO

La abundancia de lanzamientos era tal, que encontramos acertado hacer un repaso a los juegos que no debías perderte en función de tus preferencias. En este reportaje reuníamos los mejores juegos de cada género y temática, para que fueras preparando un presupuesto y pudieras acertar con tu elección.

MICROMANÍA 67, SEGUNDA ÉPOCA

El genial simulador espacial «Privateer» nos retaba a conquistar la galaxia comerciando y era nuestro tema de portada. También destacábamos los lanzamientos «Rally», «Metal & Lace», y la solución de «Jurassic Park».

Hace 20 años

Franquicias esperadas, simuladores 3D y la imagen digitalizada se abrían paso inaugurando la era de los juegos en CD.

Como cabía esperar, la revista de diciembre de 1.993 reunía los grandes lanzamientos de la temporada navideña, una traca final de juegos ambiciosos que llevábamos meses esperando. Por fin podíamos jugar dos juegos de las grandes licencias cinematográficas, la aventura de Psygnosis «Bram Stoker's Dracula» –Megajuego del mes– y la estupenda adaptación de Ocean, «Jurassic Park». Basado en una gran licencia, aunque no del cine, nos llegaba también «Dark Sun: Shattered Lands», un JDR de SSI basado en las reglas de «Advanced Dungeons & Dragons».

Sin embargo, la novedad más interesante de aquel diciembre, no procedía del cine o la literatura, sino de los mismos videojuegos, aunque sin encajar del todo en la idea de continuación... Tal era el caso de «Privateer», un *spin-off* de la saga «Wing Commander» de Origin, que nos llegaba en CD-ROM.

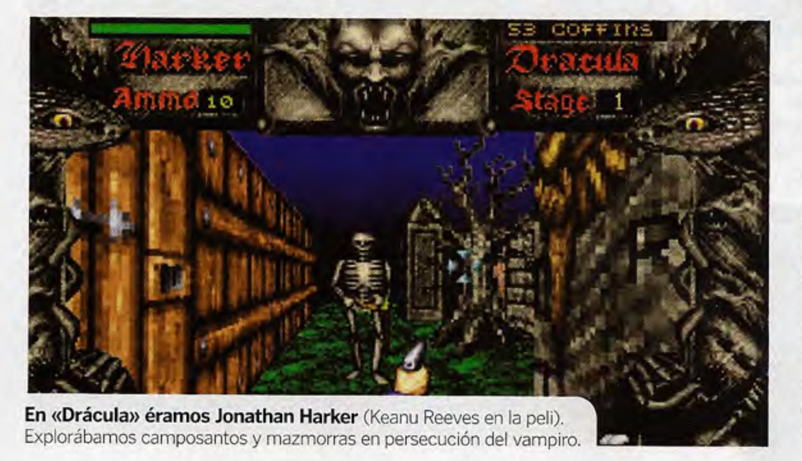
Negocios interestelares

La idea original era cosa de Chris Roberts –el mismo que hoy desarrolla «Star Citizen»– y combinaba la simulación y la aventura con una historia paralela a la desarrollada en los «Wing Commander». En «Privateer» tu papel era el de un contrabandista –una especie de Han Solo– empeñado en llevar a cabo lucrativos negocios por todos los confines de la galaxia. Por supuesto, para ello había que asumir no pocos riesgos y los combates espaciales estaban asegurados. Pero la gestión de las naves, las armas y el comercio eran aspectos muy relevantes.

En «Rally» debías seguir las indicaciones de tu copiloto para poder optar a la victoria.

Realismo y ciencia ficción

Otro lanzamiento notable de aquellos días era «Rally» (Europress), un simulador de velocidad que reproducía con un rigor inédito la competición en la que se basaba. Precisamente, el realismo, también era el abanderado de novedades como «Stronghold» (SSI), «NHL» (EA Sports) y «Harrier Jump Jet» (MicroProse). Team 17 nos llevaba a combatir plagas de "xenomorfos" en el arcade «Alien Breed».



En «Drácula» éramos Jonathan Harker (Keanu Reeves en la peli). Explorábamos camposantos y mazmorras en persecución del vampiro.



SIMON EL HECHICERO

En Preview conocíamos el juego de Adventure Soft y Accolade, «Simon: The Sorcerer». Su protagonista, Simon, era simpático aprendiz de mago –antes de que se oyera hablar de Harry Potter, por cierto– que daría lugar a una serie de excelentes aventuras gráficas. La afición a la magia y la imaginación desbordante de este aplicado mozalbete iban a meterle en divertidos embrollos.

Juegos de nueva generación



La consolidación inexorable del CD-ROM como formato para los juegos de PC (DOS y Windows), junto con los nuevos procesadores Intel 80486, impulsaron el desarrollo de una nueva generación de juegos que superaban los límites que conocíamos. De esta hornada de videojuegos ya comenzábamos a tener noticias que os transmitíamos en las páginas de preview y en los reportajes. Así recordamos vivamente la emoción que entonces nos despertaron el simulador «TFX», de Ocean; el JDR de Westwood «Lands of Lore»; la acción de «Shadow Caster», de Raven Software; y la estrategia en 3D de «Steal Team», de Electronic Arts. También tenía una pinta genial la aventura «Simon The Sorcerer».



MIGHT & MAGIC SE ESTRENA EN ESPAÑA

Los amantes del Rol tenían un poderoso motivo para estar de buen humor, y es que la serie «Might & Magic» de New World Computing –que ya había triunfado allende de nuestras fronteras– preparaba su llegada a nuestro país por todo lo alto, estrenando tres capítulos de sopetón.



- **Might & Magic III: Isles of Terra.** Los anteriores –previos a los 90– se editarían en una colección. Éste era el primero de los más interesantes. Espada y brujería en primera persona.
- **M&M IV Clouds of Xeen.** Continuaba la historia e introducía más cinemáticas.
- **M&M V Darkside of Xeen.** Podía combinarse con el anterior para explorar las dos caras del planeta Xeen.



Todas las plataformas contempladas en Micromanía, tenían lanzamientos destacables, aunque nos concentrásemos en los de PC. Pero además de los lanzamientos del mes había otros proyectos y acontecimientos que merían atención.

Reportaje de SSI


REPORTAJE

SSI

LA ESTRATEGIA DEL ROL

PREVIEW

FANTASY EMPIRES

CONECTAR AHORA, TE COSTARÁ MENOS. SI NO TIENES MODEM, ÉSTA ES LA TUYA.

MODEM MINITEX

Especializándose en los JDR, SSI se había consagrado como una de las compañías más exitosas del momento. Ante una invitación que nos abrió sus puertas, no dejamos pasar la oportunidad daros a conocer algunos de sus proyectos como «Fantasy Empires», «Dark Legions» o «Ravenloft».

La batalla del torneo «Street Fighter II»

La sección Arcade Machine, salíamos a jugar con las máquinas más espectaculares de los salones recreativos. Aquellos días, todo el mundo estaba dándose de tortas con la recién estrenada versión "The Tournament Battle" de «Street Fighter II». Podían conectarse hasta 8 rivales que la máquina emparejaba automáticamente. ¡Hasta se celebró torneo en Madrid!


arcade MACHINE

STREET FIGHTER II

THE TOURNAMENT BATTLE

I TORNEO DE CAMPEONES

La lucha continúa

Explorando «Privateer»


PRIVATEER

EL UNIVERSO EN TUS MANOS

LOS CUADRANTES

COMPLEMENTOS

La guerra con los Kilrathi podía ponerte muy difícil prosperar en «Wing Commander Privateer». Aceptar misiones, comerciar, convertirte en pirata espacial... Las posibilidades eran tan diversas que nos pareció oportuno ofrecerte una guía acerca de todo lo que podías hacer en el juego cuando estuviese a la venta.

Un aliado incondicional

RAZER TARTARUS

La mayoría de los juegos actuales no requieren ningún periférico adicional, pero no se pueden negar las ventajas que ofrecen dispositivos como el Razer Tartarus, un **complemento idóneo** para una gran variedad de juegos de acción, MMO, rol, simulación y, especialmente, estrategia. El Tartarus es una evolución del Razer Nostromo y **mejora su diseño, ampliando la funcionalidad** con sus 25 teclas y el D-Pad, ofreciendo un total de 128 comandos diferentes. Gracias al soporte de **Synapse 2.0**, las macros pueden tener longitud ilimitada y, además, puedes establecer tantos perfiles como quieras. En una partida online, el Tartarus puede **marcar la diferencia** que supone lograr victoria.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

FICHA TÉCNICA

- **Teclado tipo:** Teclado auxiliar gaming retroiluminado para la mano izquierda.
- **Tacto:** De membrana, anti-ghosting.
- **Teclas:** 25 teclas programables para macros y accesos directos. D-pad de 8 direcciones.
- **Perfiles:** Ilimitados con Synapse 2.0, conmutación instantánea entre 8 mapeados de tecla distintos.
- **Conexión a PC:** USB, cable con cubierta trenzada de gran resistencia.
- **Precio:** 79,99 €
- **Web:** *www.razerzone.es*



DISEÑO

Una de las claves por las que el Razer Tartarus es un socio valioso es su diseño. La adaptación a la mano es perfecta gracias al reposamanos. Todos los comandos quedan a tu alcance y la retroiluminación identifica cada tecla de un vistazo. La almohadilla para el pulgar te permite descansar el dedo y acceder a cualquier tecla con precisión, pero como también es pulsable, actúa como un modificador de funciones. Además, el tacto de membrana favorece la sensación de una respuesta inmediata.



FUNCIONES

Las aplicaciones del Razer Tartarus en los juegos sólo está limitada por tu imaginación. Con su capacidad ilimitada para establecer macros, puedes automatizar acciones complejas con una sola pulsación de tecla. Las 25 teclas programables ofrecen un total de 128 comandos diferentes gracias al modificador. Además, puedes intercambiar entre 8 modos de funcionamiento al instante.

RAZER SYNAPSE 2.0

El alma de Razer Tartarus es el versátil software Synapse 2.0 de Razer. Sólo cuando comienzas a utilizarlo en juegos de acción online, MMO o estrategia, te haces una idea de las posibilidades. Esta suite permite modificar los parámetros de funcionamiento y asignar fácilmente comandos o definir macros.





Sonido surround real en tus juegos

ROCCAT KAVE 5.1 XTD

» Headset por cable y Bluetooth » Precio: 172,90 € » Más información: Roccat » *www.roccat.org*

La firma alemana Roccat, especializada en periféricos gaming de PC ha lanzado recientemente esta nueva versión de sus auriculares Kave que está equipada con un **sonido en 5.1 canales reales** para reproducir entornos de sonido 3D. De procesar la señal se encarga el **módulo externo,** que cuenta con varios modos de funcionamiento y control de volumen.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Versatilidad y precisión láser

OZONE NEON

» Ratón gaming » Precio: 49,90 €
» Más información: Ozone » *www.ozonegaming.com/es/*

El nuevo Neon de Ozone es un ratón gaming retroiluminado **apto para cualquier jugador,** condición y estilo de juego, gracias a un diseño ambidiestro y a su superficie antideslizante. El **sensor láser** (6400 ppp) garantiza la precisión. Además, cuenta con 8 botones programables y soporte para 5 perfiles en su memoria.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

Arsenal contra titanes

GAMA MAD CATZ TITANFALL

» Periféricos Mad Catz con licencia Titanfall
» Más información: Mad Catz » *www.madcatz.com*

El lanzamiento del esperado «Titanfall» está a la vuelta de la esquina, y al igual que David empleó su honda para vencer a Goliat, también tú puedes equiparte con toda una gama de periféricos de Mad Catz oficiales para vencer. Están basados en los periféricos S.T.R.I.K.E. 3 (teclado), F.R.E.Q. 4D o Tritton Kunai (auriculares), R.A.T. 3 (ratón) y G.L.I.D.E. 3 (alfombrilla).

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Imagen panorámica y marco ultrafino

LG MP76

» Monitor LED IPS panorámico » Precio: Por determinar
» Más información: LG » *www.lg.com/es/monitores/*

El fabricante LG ha actualizado su gama de monitores con un buen puñado de nuevos modelos panorámicos que incorporan tecnología IPS. Por su diseño de **peana transparente** y prestaciones, uno de los más interesantes es el LG MP76. Se trata de una pantalla de 24" con resolución FullHD en formato 16:9. Fíjate en lo **reducido de su marco exterior**, como las pantallas de cine y perfecto si te planteas un escritorio multimonitor. Además, incorporan altavoces.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Graba tus partidas y llévatelas contigo

AVERMEDIA LIVE GAMER PORTABLE

» Tarjeta capturadora de vídeo externa » Precio: 140 €
» Más información: AverMedia » *gamerzone.avermedia.com*

Capturar vídeos de tus juegos ha dejado de ser una práctica reservada a expertos y ya requiere ya una gran inversión. Si quieres **probar suerte como *Youtuber*** lo mejor es equiparte con la última tarjeta Live Gamer de AverMedia. Tiene el tamaño de un móvilpermite y grabar vídeos en **1080p** a través de **HDMI** o DVI. Los archivos se almacenan en una tarjeta SD interna.



INTERÉS ●●●●●●●●●●

Diseño vanguardista y belleza interior

CORSAIR GRAPHITE 760T

» Chasis PC » Precio: Por determinar
» Más información: Corsair
» *www.corsair.com/es/*

Los nuevos chasis de torre, **Corsair Graphite 760T y 730T** -presentados en CES 2014- son moradas de lujo para cualquer PC. Cuentan con un lateral de ventana completa que ofrece un fácil acceso al interior, albergan 9 slots de expansión y permiten una **gran flexibilidad** para instalar distintas opciones de refrigeración. Además, **no requieren herramientas** para instalar discos y cuentan con tornillos de ajuste con los dedos.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Poderoso y funcional

MOUNTAIN STUDIOMX 154 G

» Portátil » Precio: 1.169 €
» Más información: MOUNTAIN
» *www.mountain.es*



Los nuevos portátiles StudioMX de MOUNTAIN se integran en la gama Workstation de la compañía, pero lo cierto es que están equipados para cualquier función que quieras darle. La variante 154G cuenta con un **Core i7-4700QM**, 8 GB de RAM, GPU **GeForce GTX 760M** discos SSD (128 GB) y HDD (750 GB), regrabadora DVDR y **bahía OneStep**.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

Más ágil y con la precisión del láser

STEELSERIES SENSEI WIRELESS

» Ratón » Precio: 159 € »
Más información: SteelSeries » *www.steelseries.com*

Los Sensei de SteelSeries se han convertido en una imagen icónica de los ratones gaming. Además de cómodos y versátiles su funcionamiento es impecable, pero se echaba en falta una **variante inalámbrica actualizada,** como esta. Tiene acabados en **aluminio**, retroiluminación y una batería de **gran autonomía**.



INTERÉS ●●●●●●●●○○

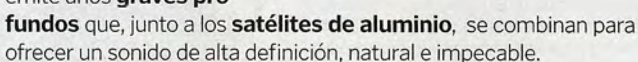
Potencia y calidad sin cables

CREATIVE T4 WIRELESS

» Altavoces » Precio: 299,99 €
» Más información: Creative
» *es.creative.com*



El conjunto de altavoces T4 Wireless Signature Series es un sistema **inalámbrico 2.1** mediante **Bluetooth** que ofrece una excelente calidad de audio. El subwoofer SLAM de alto rendimiento emite unos **graves profundos** que, junto a los **satélites de aluminio**, se combinan para ofrecer un sonido de alta definición, natural e impecable.



INTERÉS ●●●●●●●●○○

GPU a la última más asequible

AMD RADEON R7 250X

» Tarjeta gráfica » Precio: 80 € aprox.
» Más información: AMD
» *www.amd.com*

AMD añadido nuevas GPU que completan la gama de tarjetas gráficas R9 y R7. El lanzamiento de las gráficas basadas en R7 265 está próximo pero más inminente es la llegada de las tarjetas **R7 250X**, con núcleo **Cape Verde XT**, 1 o 2 GB de memoria (según modelo) y un rendimiento muy próximo a las R7 260. Una **solución de bajo coste,** pero aún apta para jugar.

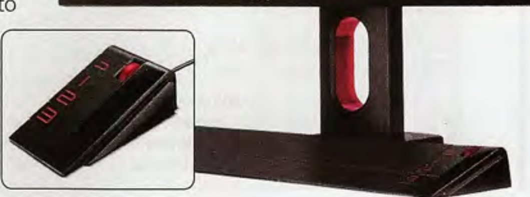
INTERÉS ●●●●●●●●○○

Gran tamaño, gran 3D

BENQ XL2720Z

» Monitor 3D » Precio: 449 €
» Más información: BenQ
» *www.benq.es*





La línea de monitores gaming de BenQ se amplía con este modelo de 27 pulgadas, capaz de reproducir imágenes **estereoscópicas** y con una frecuencia de refresco de **144 Hz**. La resolución máxima es de 1920x1080 en formato 16:9, mientras que el tiempo de respuesta es de sólo 1 ms. Como elemento exclusivo, cuenta con el módulo **S Switch** que facilita el acceso al menú de configuración.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

NUEVOS PORTÁTILES GAMING MSI

La compañía MSI prepara el lanzamiento de una nueva línea de portátiles que llegarán a España en las próximas semanas. ¿Será posible ver el modelo **GT60 20D con resolución 3K** o con una **nueva serie de GPUs**? Permanece atento a **micromania.es,** que los probaremos.

es.msi.com

ASUS ROG NOMAD

Este mes de febrero, ASUS ha presentado su nueva mochila ROG Nomad diseñada para entusiastas de los videojuegos. Es capaz de proteger portátiles de hasta 17", junto con un amplio surtido de periféricos gracias a sus múltiples departamentos, y **8 litros de capacidad**. La Nomad está fabricada en **nylon balístico y goma.**

www.asus.com/es/

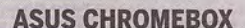
STEELSERIES STRATUS WIRELESS

Si buscas un gamepad multiplataforma el Stratus de SteelSeries ya está disponible por 79,99 €. Se trata de un **mando inalámbrico por Bluetooth** especialmente pensado para dispostivos bajo el **sistema iOS** (IPhone 5, IPad 4, IPod Touch 5 y posteriores). Tiene dos sticks analógicos, un D-pad y su batería dura 10 horas.

www.steelseries.coms

ASUS CHROMEBOX

Si los miniPC de nuestro suplemento te han parecido una opción interesante, tienes que considerar también el nuevo modelo de ASUS basado en el **sistema operativo Chrome OS.** Contará con un procesador **Intel Haswell, 16 GB de disco SSD y hasta 4 GB de RAM.** También soportará resoluciones **4K.**



www.asus.com/es/

TT ESPORTS LEVEL 10 M HYBRID

Hace un par de años llamó mucho la atención el ratón **Level 10 de Thermaltake**, diseñado en colaboración con **BMW DesingworksUSA.** Ahora, ambas compañías han vuelto a sumar sus esfuerzos para actualizar el Level 10 con esta versión que le confiere una condición híbrida, **inalámbrico o por cable.**

ttesports.com





¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados, pero asequibles.

RESPUESTA DE FUERZA CON PRECISIÓN

Si buscas un conjunto de volante y pedales realista y versátil, el nuevo **T100 Force Feedback Racing Wheel** de Thrustmaster es una de las mejores opciones. Cuenta con la tecnología de respuesta de fuerza **Inmersion Touchsense**, eje metálico, 10 botones, D-pad, textura de goma y pedales ajustables. Su precio es de 129,99 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: NZXT Phantom 410	94 €
PLACA BASE: ASUS 8Z87-A	137,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 4670K	204,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: MSI GEFORCE GTX 760 GAMING	239,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 120 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2411T (LED 24" 3D - 144 HZ)	275 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	**1.659 €**
PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster GPX	28 €
Razer Kraken 7.1	99,99 €

APOYO TÁCTICO Y DISEÑO ADAPTABLE

El S.T.R.I.K.E. 7 de Mad Catz introdujo algunos conceptos nunca explorados antes en los teclados gaming, como su **disposición modular y adaptable.** El **S.T.R.I.K.E. 5** ofrece eso mismo. No cuenta con el sofisticado panel VENOM pero sí con un módulo con **pantalla E.Y.E.** OLED que cubre muchas funciones gaming y resulta muy úitl. El precio es de 159 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

GIGABYTE G1. SNIPER Z87

» 142,90 € » Más info.: Gigabyte » es.gigabyte.com

La línea de placas base Sniper de Gigabyte, tiene en la nueva variante G1 uno de los modelos basados en el chipset Z87 más avanzados para equiparse con los Intel Core de 4ª generación. Ofrece toda la conectividad y avances con los que debes contar y añade características como una BIOS dual, optimización para juego online, sonido Creative Sound Core3D con amplificación.



PROCESADOR

AMD FX-8120

» 137,90 €
» Más información: AMD
» www.amd.com

Compatible con socket AM3+ y con un precio ajustado este chip de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Zambezi de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 3100 MHz.

INTEL CORE I7 4960X

» 969 €
» Más información: Intel
» www.intel.com

Intel introduce los nuevos chips Core i7 Ivy Bridge-E de cuarta generación, para el socket 2011. El nuevo procesador Core i7-4960X Exteme de 6 núcleos a 3,6 GHz se sitúa como tope de gama.

TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 760 TWIN FROZR GAMING

» 239,90 € » Más información: MSI » es.msi.com

Actualizamos nuestra recomendación con esta tarjeta gráfica basada en la menor de las GPU gaming de NVIDIA de su nueva generación, la GeForce GTX 760. Ofrece un alto rendimiento con juegos y esta versión de MSI incorpora un eficiente sistema de refrigeración Twin Frozr y 2 GB de memoria GDDR5. Es compatible con DirectX 11.1 y ofrece resoluciones de hasta 2560x1600.



CAJA PC

ZALMAN Z11 PLUS

» 64 €
» Más información: Zalman
» www.zalman.com

Si la torre-midi Z11 de Zalman ya es toda una tentación, la versión plus es una compra muy recomendable. Dispone de puertos USB 3.0 y una refrigeración muy optimizada.

THERMALTAKE CHASER A71 LCS

» 254 €
» Más información: Thermaltake
» es.thermaltake.com

La torre ATX Chaser A71 es una formidable caja para un PC de alta gama, pero la variante LCS (sistema de refrigeración por líquido) ofrece una sofisticación que hace difícil poner a prueba sus límites.

MEMORIA

G.SKILL 16 GB DDR3-2133 (2X8GB) RIPJAWS Z

» 142,90 € » Más información: G.Skill » www.gskill.com

Todas las placas base actuales soportan memorias DDR3-2133, al igual que los procesadores de tercera y cuarta generación de Intel, así que es buena idea pasarse a memorias bajo el estándar PC3-17000. En este caso son dos módulos de 8 GB con latencias de 11-11-11-30, lo que implica una velocidad de ciclo SDP de 1600 MHz. También hay pares módulos de 4 GB (8GB) con prestaciones similares por unos 76 €.



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

» 42,49 €
» Más información: ASUS
» www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

» 249,99 €
» Más información: Creative
» es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK 990FX EXTREME 3

- 93,90 €
- **Más información: ASRock**
- **www.ASRock.com**

Para pasarte a los chips de nueva generación de AMD necesitas una placa con socket AM3+ y este modelo de ASRock es asequible y tiene todo lo necesario: red, sonido, eSATA, SATA y USB 3.0.

ASUS RAMPAGE IV BLACK EDITION

- 429 €
- **Más información: Asus**
- **www.asus.es**

La nueva placa de Asus basada en el chipset X79 (socket 2011) es impresionante para overclocking. Ofrece Bluetooth, WLAN monitorización, sonido SupremeFX y regala «A.C.IV: Black Flag»

INTEL CORE I5 4670K

207,90 € **Más información: Intel** **www.intel.com**

Con la cuarta generación de procesadores Intel Core, nos llegan los nuevos Core i5 que tienen un precio bastante asequible. Estos chips **Haswell** están fabricados en 22 nm y en la variante "K" permiten desbloquear para overclocking sus **cuatro núcleos a 3400 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.



CLUB 3D RADEON R7 260X RK

- 137,90 €
- **Más información: Club 3D**
- **www.club-3d.com**

Esta gráfica de Club 3D en su versión royalKing, es de las que ofrece un mejor rendimiento entre las basadas en la GPU R7 260X. Cuenta con casi todos los avances de la gama (4K, CGN, 28nm, TressFX).

ZOTAC GEFORCE GTX 780 TI 3GB

- 669 €
- **Más información: Zotac**
- **www.zotac.com/es/**

La llegada de la poderosa GTX 780 Ti es una noticia fenomenal. Incluso las gráficas de gama alta se abaratan (la TITAN costaba 969 €). Y tiene nada menos que 2880 núcleos CUDA. ¡Bestial!

COOLER MASTER COSMOS SE

162,90 € **Más información: Cooler Master** **www.coolermaster.com**

Ya iba siendo hora de sustituir a la, (aún estupenda, ojo) NZXT Phantom 630. Pero lo hacemos con un modelo ya conocido, la Cosmos. Llega, eso sí, en una edición que modera el precio, permitiéndonos recomendártela. Esencialmente tiene las mismas cualidades que la Cosmos (y Cosmos II). Arquitectura interna, posibilidades de expansión, refrigeración y conectividad siguen siendo excepcionales en esta Cosmos SE. Además, incorpora iluminación.



KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

50 € **Más información: Kingston**
www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB si el resto del hardware acompaña y este kit, el más básico de Beast, cuenta con prestaciones aptas incluso para overclocking.

CORSAIR 16GB DDR3-2800 VENGEANCE PRO RED QUAD-KIT

599 € **Más información: Corsair**
www.corsair.com

Aunque existen costosos kit de 64 GB con memoria hasta el estándar DDR3-3000, pocos superan las prestaciones de este conjunto Corsair Vengeance (PC3-22400) con latencias de 12-14-14-36.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

99,99 € **Más información: Creative** **es.creative.com**

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aún así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

EL MEJOR HEADSET GAMING

Creative ha vuelto a ponerse a la cabeza en el diseño de headsets para juegos. Los auriculares **Sound Blaster Evo ZXR** son un **completo sistema de sonido.** Cuentan con un procesador de audio **SBX Pro Studio** capaz del mejor sonido 3D y la tecnología Crystal Voice para el chat de voz. Además son **inalámbricos** mediante Bluetooth y el diseño es impecable. Cuestan 299,99 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: **Thermaltake Chaser A71 LCS**	254 €
PLACA BASE: **MSI Big Bang Power II**	409 €
PROCESADOR: **Intel Core i7 4960X**	969 €
RAM: **GelL 32 GB DDR3-2666**	699 €
TARJETA GRÁFICA: **ZOTAC GeForce GTX 780 Ti**	669 €
TARJETA DE SONIDO: **Creative SB Recon3D Fatality Champ.**	200 €
DISCOS: **2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.)**	
+ SSD Samsung 830 512 GB SATA3	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: **Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H**	100 €
MONITOR: **BenQ XL2720 T**	519 €
ALTAVOCES: **Creative T6 II Series**	399 €
TECLADO Y RATÓN: **Bundle Logitech G700 + G510 + G930**	300 €
TOTAL	**5.715 €**
PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

LA VENTAJA TÁCTICA DE UN ALIADO

El teclado **Razer Tartarus** está orientado a los juegos en los que se requiere una acción de comandos ágil, como en la estrategia, el rol o la simulación. Sus **25 teclas programables** te permiten acceder a habilidades o a macros de inmediato. Cuenta con capacidad para 8 mapas de teclas y soporte para el software **Synapse 2.0** y cuesta 79,99 €.





INFOMANÍA

DATOS

- Género: **MMORPG**
- Estudios/Compañía: **Zenimax Online/ Bethesda Softworks**
- Distrib.: **Koch Media**
- Idioma: **Inglés**
- Fecha: **4 de abril 2014**

elderscrollsonline.com

LAS CLAVES

- Será un MMO de rol y acción **en el mundo de Tamriel,** del universo de «The Elder Scrolls».
- La historia transcurre **1000 años antes de los juegos de la saga.**
- Podrás ser parte de una de **las tres alianzas regionales que luchan** por conquistar Tamriel.
- Habrá **misiones individuales, de grupo y de alianza** disponibles.
- También **combatirás a las fuerzas de Oblivion** lideradas por Molag Bal, cuya intervención desencadena la trama.

Primera Impresión

Será uno de los MMO más ambiciosos, complejos y completos que existan. De enormes posibilidades, está por ver si aguantará su modelo de negocio de pagos mensuales.

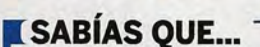
¡A la conquista de Tamriel!

The Elder Scrolls online

Elfos, Argonianos, Nórdicos, Guardias Rojos... todos quieren lo mismo: conquistar y dominar el mundo. Conquistar Tamriel. Lo malo es que Molag Bal también, así que a ver con quién te alías.



¡La guerra en Tamriel es total! Las tres alianzas que agrupan a las 9 razas del mundo se han embarcado en un conflicto global por la conquista de Tamriel.



SABÍAS QUE...

... en su momento, Todd Howard, el creador del universo de «The Elder Scrolls», afirmó que no creía que "su" mundo pudiera adaptarse a un juego online y que a él no le interesaba ese proyecto? Quizá por ello lo ha hecho Zenimax Online.



El Imperio está en juego. Tras el ataque de Molag Bal todos ansían conquistar Cyrodiil y el trono.



Los asedios en castillos y fortalezas son una de las posibilidades de las "Alliance Wars". En ellos los combates son masivos y épicos.

POR PRIMERA VEZ, TODO TAMRIEL ESTARÁ DISPONIBLE EN UN MUNDO ONLINE LLENO DE DESAFÍOS

La primera hora de «The Elder Scrolls Online», tras haber probado la primera beta disponible, es un conjunto de sensaciones encontradas. El resto de lo que luego te ofrecerá el juego es algo tan enorme como espectacular, aunque aún queda mucha tela por cortar en los dos meses largos que queda para su lanzamiento.

El ambicioso y esperadísimo MMO de Bethesda cumple casi todo lo que venía prometiendo en su introducción al mundo online de Tamriel. Tu aventura arrancará con una secuencia explicando la época y el momento en que el mundo se ve atacado por las fuerzas de Molag Bal desde Oblivion. El príncipe Daedra intenta conquistar Tamriel y, como resultado, esclaviza las almas de multitud de sus habitantes, entre las que está la tuya. Y el verdadero inicio de la aventura que te espera por delante se produce, cómo no... ¡en una celda de Oblivion!

Es algo más que un guiño dedicado a los jugadores de la saga –recuerda que «Oblivion» arrancaba con el protagonista en una celda de la Ciudad Imperial, y «Skyrim» con el personaje hecho prisionero y a punto de ser ejecutado–, pues el hecho de estar atrapado en Oblivion y, como poco más tarde descubrirás, muerto –sí, lo que está allí es tu alma–, es parte esencial del guión de la trama central del juego.

Escapando de Oblivion

Configurar el personaje es lo primerísimo que harás en «The Elder Scrolls Online» eligiendo clase, raza, alianza –uno de los factores clave en el desarrollo del juego– y aspecto físico. Todo ello, a su vez, determina gran parte de las habilidades activas y pasivas que tu héroe podrá dominar en

SE PARECE A...



› GUILD WARS 2
La fantasía y el rol también son las claves del universo online de «Guild Wars 2».



› THE ELDER SCROLLS SKYRIM
La acción transcurre en el mismo universo, pero en una época posterior a la trama de «TES Online».



Viejos conocidos llegan de Oblivion. Los Atronach de la Tormenta son sólo algunos de los grandes enemigos que combatirás, y que conoces de otros juegos.



¡Escapando de Oblivion! El MMO empieza con el protagonista muerto, y huyendo de Oblivion.

APOYO 2

Alianzas, razas y clases a tu disposición



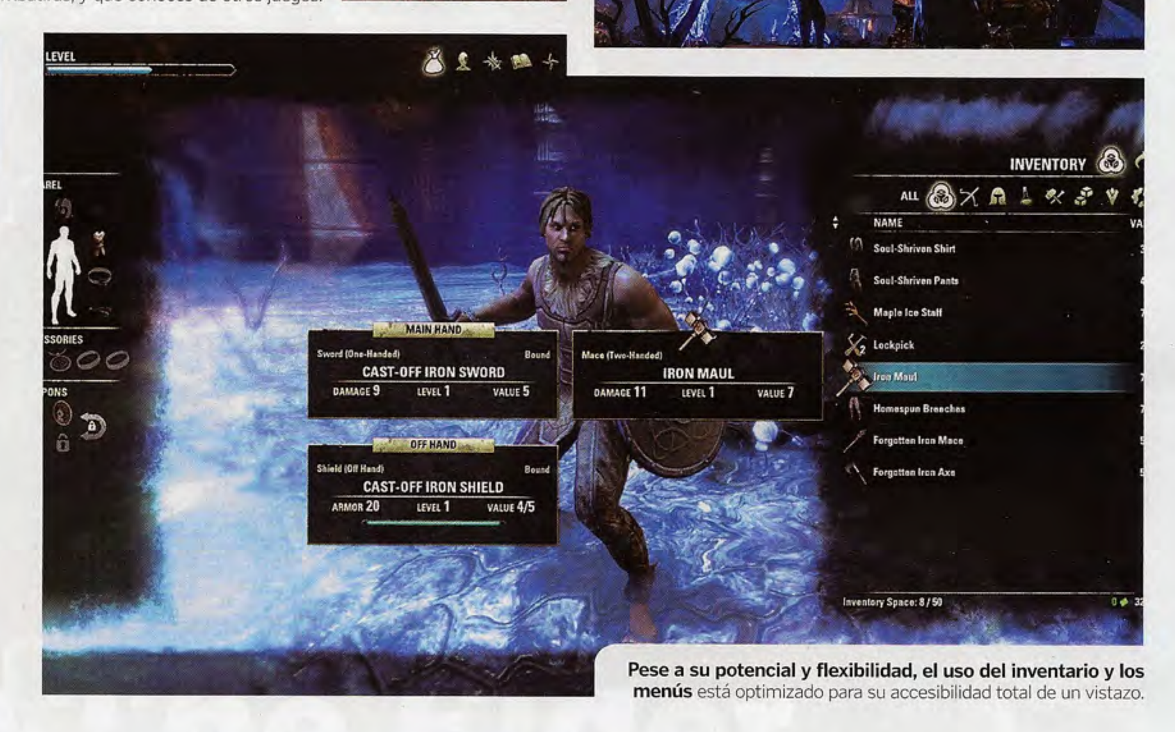
› **Cuatro clases básicas.** Hechicero, Caballero Dragón, Templario o Cuchilla Nocturna serán las opciones de clase disponibles al arrancar el juego. Decide bien, porque es una elección definitiva para el posterior desarrollo del personaje.



› **Razas y alianzas.** Las 9 clases básicas disponibles en el juego –bretón, alto elfo, argoniano, orco, elfo oscuro, elfo del bosque, guardia rojo, khajit y nórdico– están disponibles para las tres alianzas –Daggerfall, Aldmeri y Ebonheart.



› **Definir el aspecto físico** es el otro gran paso para crear a tu héroe. El interfaz que Zenimax Online ha diseñado combina parte del ya conocido de otros juegos de la saga, junto con una nueva herramienta triangular para hacer el proceso más sencillo.



Pese a su potencial y flexibilidad, el uso del inventario y los menús está optimizado para su accesibilidad total de un vistazo.

EL ATAQUE DE MOLAG BAL A TAMRIEL ES EL ORIGEN DE LA TRAMA QUE DA FORMA AL JUEGO

el futuro. Y hecho esto, empieza el baile con todas las almas de Oblivion intentando escapar de allí para viajar a Tamriel. Esta parte es, ante todo, un tutorial que te enseñará a hacerte con las bases del combate, de la gestión de menús e interfaz, así como la interacción con el mundo y los personajes que lo pueblan.

Unos cuantos enemigos te pondrán al tanto de las opciones: ataques básicos, fuertes, interrupciones de ataque, características de armas, escudos, poderes básicos –según la clase–, etc. Será importante hacerte rápidamente con el sistema de inventario y menús, pues la variedad de habilidades –de clase, raza, arma, armadura y crafting, aunque la última no estará activa aún– decidirán tu estilo de juego. Además, verás cómo se irán refinando y especializando.

Cuando lo tengas todo dominado –no será difícil, pues en la beta la IA no estaba especialmente pulida y es fácil avanzar–, una lucha contra un guardián será todo lo que te separe de viajar a Tamriel e iniciar tu búsqueda y tu aventura contra Molag Bal y sus fuerzas. Una aventura que será épica como pocas.

Un mundo a tus pies

Tamriel ofrecerá en «The Elder Scrolls Online» una profundida como no has vistio en anteriores juegos de la saga. Estarán todas las provincias disponibles, algunas accesibles antes que otras, según la alianza a la que pertenezcas. Y lo de las tres alianzas –Dagerfall Covenant, Ebonheart Pact y Aldmeri Dominion– define tu futuro. Las guerras entre ellas serán una de las piedras de toque del juego, pudiendo desarrollar asedios



¡Viendo el combate en primera persona! Incluir la perspectiva subjetiva, típica de la saga, fue una de las últimas grandes decisiones de diseño para el combate.



¿Qué camino escogerás para crear a tu héroe?

Desarrollar a tu personaje en «The Elder Scrolls Online» parece una tarea abrumadora en las primeras horas de juego, pero su evolución está bastante guiada en las mismas, así que no te deberás agobiar demasiado por la variedad de habilidades disponibles. Y eso que las habrá a toneladas: de clase, de armas, de armadura, de raza, de crafting, y luego, además, se bifurcarán para especializarse en estilos específicos. ¡Un mundo de posibilidades!



Tus monturas, cerrar puertas a Oblivion... Todo lo conocido de la saga ahora estará disponible online.

¡Cuidado, que los de la fortaleza se defienden! Los grandes combates de la Alliance War ofrecerán secuencias memorables.

a fortalezas y castillos rivales en la Alliance War, un PvP profundo como pocos, que no estará disponible hasta llegar al nivel 10 de experiencia, momento en que viajas a Cyrodiil para participar en los combates.

A medida que ganes experiencia podrás comprar armas especializadas en el PvP de manos de tus comerciantes de la alianza.

Las misiones individuales y de grupo serán el grueso del PvE. En ambas misiones irás ganando experiencia para subir de nivel, pero también podrás hacerlo a base de encontrar las Skyshards –tres para ganar un punto de habilidad– desperdigadas por el mundo.

Ambos tipos de misión, individual y de grupo, son numerosas y variadas. Las de grupo se especializan en la exploración y combate en mazmorras, Dark Anchors –las puertas de Oblivion por las que Molag Bal lanza sus ataques– y los combates contra grandes jefes de área.

Especialización y habilidades Ultimate

Pese a que «The Elder Scrolls Online» basará en el combate gran parte de su esencia, no hay que dejar de lado el apartado de crafting, muy relevante en la evolución del personaje. recolectar recursos, crear objetos, herramientas, ropajes, armaduras, especializarte en alquimia o encantamientos es, grosso modo, lo que te ofrecerá el juego en este apartado. Y a medida que te hagas más poderoso irás refinando también tus habilidades, como antes decíamos, para acceder finalmente a las denominadas Ultimate, las más poderosas del juego. Llegar a este nivel no será sencillo. Tampoco es que tengas que esperar hasta el nivel 50, claro, pero tendrás que echar muchas horas de juego –y mucho dinero, recuerda que su modelo de negocio es de cuota mensual– para llegar a convertirte en una leyenda de Tamriel. A.C.G.

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Rol/Acción**
- Estudios/Compañía: **Obsidian/Ubisoft**
- Distrib.: **Ubisoft**
- Idioma: **Castellano (textos), Inglés (voces)**
- Fecha prevista: **3/3/2014**

southpark.ubi.com

LAS CLAVES

- Será un **juego de rol basado en la serie de TV South Park**.
- Serás un nuevo niño en la ciudad, que **participará en la búsqueda de la Vara de la Verdad**, luchando junto a los protagonistas de la saga.
- Podrás elegir entre **cuatro clases de personaje** -ladrón, mago, guerrero y judío- y diseñar la apariencia física de tu personaje.
- Contarás con **armas creadas a partir de objetos cotidianos** y juguetes de todo tipo.

Primera Impresión

Un juego de rol diferente para amantes de South Park y del género. Será diferente, original, muy bestia y te invitará a sentirte parte de la serie de TV. Pero, sobre todo, quiere ser un buen JDR.

¡Rendid pleitesía al mago rey Cartman!

South Park La Vara de la Verdad

Una horrible guerra asola un pequeño pueblo de las montañas de Colorado. Elfos y humanos se enzarzan en un cruel conflicto por el mayor tesoro de todos: ¡un palooo! ¡Es un paloooo!...



El rol, la magia y la fantasía llegan a South Park. Stan, Cartman y los demás, dan la bienvenida al nuevo juego de rol de Obsidian que llevará la locura a tu PC.

SABÍAS QUE...

...pese a su enorme parecido con las voces dobladas las del juego estarán en el inglés original, para mantenerse lo más fiel posible a la serie de TV? Lo que sí estará traducido al español son los textos, bastante más bestias que en inglés.



¡Vamos, culo gordo, no puedes morir! Butters y el niño nuevo -o sea, tú-, tendréis que animar a Cartman.



Kyle lidera a los elfos de South Park. Pero las cosas cambiarán a medida que el juego avance y un nuevo enemigo aparezca en la trama.

LOS PERSONAJES DE LA SERIE DE ANIMACIÓN PROTAGONIZAN UN ALOCADO Y DIVERTIDÍSIMO JDR

Alienígenas, yonquis, traficantes de drogas, un colegio de primaria, montañas nevadas, elfos, humanos, prácticas sexuales aberrantes, castillos de cartón, magia de pegolete, una princesa travesti... ¿Te suena demasiado disparatado? ¿Surrealista? No si conoces South Park. La serie de animación más irreverente de todos los tiempos desde hace casi dos décadas para muchos de sus fans se convierte, de nuevo, en videojuego, pero lo hace entrando en el mundo del rol. ¿Un JDR protagonizado opr Cartman, Kenny, Stan y Kyle? Pues sí y, además, tras haber probado una versión beta, te podemos asegurar que va a ser un JDR de los buenos. Así que no te fíes de esa apariencia de simplicidad que destilan los dibujos animados de la serie de TV –cuya estética aquí calca de manera impecable Obsidian–, porque hay mucha miga y mucha tela que cortar en «La Vara de la Verdad». Un JDR que te va dejar marcado... ¡por ser amigo de Cartman, so gili@$#%%!

Totalmente incorrecto

Seguro que conoces South Park. ¿Quién no lo conoces? Y aunque no hayas visto capítulos asiduamente de alguna de las 17 temporadas que lleva ya en antena, seguro que te suena eso de "¡Oh, Dios mío, han matado a Kenny! ¡Hijos de...!", y lindezas parecidas. Pues ese aire irreverente, políticamente incorrecto a más no poder y, obviamente, para mayores de edad, se refleja a la perfección en «La Vara de la Verdad». Pero el juego de Obsidian será mucho más que un conjunto de chistes a modo de remedo de un capítulo de la serie de televisión. Debajo de esa fachada "candorosa" de dibujo animado se esconderá un señor JDR, cuidado en

SE PARECE A...



› MIGHT & MAGIC X LEGACY
Los combates por turnos con distintas clases de personajes son una de las bases del diseño.



› RUNAWAY 3
Aunque son géneros distintos, la estética de dibujo animado, en un estilo distinto, es también clave.



La princesa Kenny quiere ser tu amiga, ¿la aceptas? En «La Vara de la Verdad» tendrás que hacer amigos al estilo Facebook, creando tu red social.



Cada escena del juego parecerá sacada de un capítulo de TV. Será como estar dentro de la serie.

EN SOUTH PARK

Explora, combate y disfruta del pueblo montañés



¡Crea tu grupo y combate al enemigo! El arranque de «La Vara de la Verdad» te coloca como un niño nuevo recién llegado a South Park, pero pronto te verás en la obligación de formar tu "ejército" en la guerra contra los elfos.



Combates brutales por turnos. Siempre que te topes con un enemigo –elfos, guardias de seguridad, traficantes de droga...– tendrás que pelear usando un sistema de turnos. ¡Ojo a los contraataques y a los golpes especiales!



Recorre y explora todo South Park. Las calles del pueblo están llenas de casas que visitar, tiendas en las que comprar y garajes que saquear. Además, los enemigos se apostan en cada esquina, y hay muchos secretos que descubrir.



¡Usa todo tu arsenal contra el enemigo! Martillos, flechas de juguete, mazos de madera, cascos de fútbol americano... ¡Todo vale!

BAJO SU APARIENCIA SIMPLE, OBSIDIAN ESTÁ DISEÑANDO UN SÓLIDO, COMPLEJO Y PROFUNDO JDR

los más mínimos detalles al tiempo que refleja toda la esencia de South Park, punto por punto.

Nuevo niño en la ciudad

Tu papel en el juego no será el de ninguno de los cuatro personajes principales, pero sí serás su amigo. Te meterás en la piel de un niño recién llegado a South Park. La escena de introducción ya te dejará bien claro lo bien que está adaptada la serie, con tus padres mandándote a jugar a la calle,m recién aterrizado en tu nueva casa, mientras murmuran algo así como "¡qué suerte que no se acuerde de nada!...". ¿Qué le ha pasado a tu personaje en el pasado? Todo llegará. A su tiempo.

Nada más salir a la calle te encontrarás con Butters, al que le están dando la del pulpo. Si le ayudas –que tendrás que hacerlo– te harás su amigo, te unirás al grupo de aventureros a las órdenes del mago rey Cartman y te convertirás en el nuevo niño llamado a buscar... ¡la Vara de la Verdad! El juego acaba de comenzar y tú ya estás en él.

¿Qué clase elegir?

La primera media hora te la pasarás aprendiendo lo más básico del juego: configurando el aspecto de tu personaje, eligiendo tu clase –mago, ladrón, guerrero o judío... judío, sí. ¡Es el juego, nosotros no hemos hecho nada!–, tus armas favoritas y aprendiendo a combatir con ellas con los ataques y defensas más básicos.

Conocerás a la princesa Kenny, a nuevos personajes y empezarás a hacer amigos. Hacer amigos será clave para avanzar en la aventura y desarrollar tu personaje, pues con-

¡Maldición, Cartman está a punto de tener una sonda anal! ¿Sorprendido de ver aliens en el juego? ¡Entonces es que no conoces South Park!... Pero lo harás.

¡Elfos vs. humanos! Un combate a muerte por turnos

Sí, los combates en «La Vara de la Verdad» estarán basados en turnos en los que dos equipos se alternarán en los golpes y defensas asestados contra sus rivales. Elfos contra Humanos, las dos facciones que luchan por conseguir la legendaria Vara –un palo del jardín de Cartman–, ofrecen distintas clases de personaje para combinar en cada equipo. Tú lucharás por los humanos, como el niño nuevo del pueblo, junto a Cartman y sus amigos.



Escenas escatológicas o, simplemente, desagradables. Es South Park en su más pura esencia.

Una taberna llena de aventureros es un buen lugar. Aquí podrás hacer contactos, contratar a miembros para tu equipo y descansar.

tarás con un remedo de red social a lo Facebook con la que podrás desbloquear habilidades y ganar experiencia. Algo esencial en «La Vara de la Verdad». Y también esencial será hacerte fuerte y subir de nivel. ¿Cómo? Pues, evidentemente, cumpliendo encargos, haciendo misiones, robando objetos por las casas y... ¡peleando!

No será necesario, además, buscar pelea. Ella vendrá a ti. Cuando camines por la calle, cada poco, verás cómo tus enemigos, los elfos –la lista de enemigos se ampliará más tarde– se encontrarán apostados en cada esquina y emboscados en los lugares más insospechados, como dentro de muñecos de nieve. Podrás huir de la pelea si no tienes ganas o, sencillamente, quieres llegar a tu punto de destino rápidamente. Pero, antes o después, tendrás que pelear.

Turno va, turno viene

Los combates en «La Vara de la Verdad» se desarrollarán por turnos. Pero a cada ataque de uno de los personajes de tu grupo podrá darse una reacción. Un contraataque para el que habrá que estar preparado. Los personajes atacan y defienden, y tendrás que estar muy atento para, según sea ataque normal o especial, coordinar tus acciones para ejecutarlas en el momento preciso. En otras palabras, hay que golpear cuando una señal te lo marque, ya sea un relámpago, un destello, etc.

Y tus armas y armaduras serán todo lo imaginable: bates, tuberías, martillos, arcos, sprays de pimienta, máscaras antigás, cascos de fútbol americano... ¡algo espectacular!

Lo mejor del juego de Obsidian es que será South Park al 100%: salvaje, grosero, escatológico. Elige lo que quieras. Y aunque las voces estarán en el inglés original, los textos en español serán incluso más bestias. Un juego para fans de la incorrección política. ¡Afortunadamente! **A.P.R.**



¡Furia de titanes mecánicos!

Titanfall

"It's raining Titans! Hallelujah!"... Esa es la canción de moda en la Frontera, el límite del espacio explorado. Ven y sabrás por qué.

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción multijugador**
- Estudios/Compañía: **Respawn/EA**
- Distrib.: **EA**
- Idioma: **Español**
- Fecha: **15/3/2014**

www.titanfall.com/es

LAS CLAVES

- Será un título de acción bélica exclusivamente **multijugador, por equipos**.
- Manejarás **un tándem de soldado humano con un gigantesco robot, el titán**, que pilotarás.
- Podrás **entrar y salir de tu titán** en todo momento.
- **La IA del titán le permitirá seguirte** en el campo de batalla, defendiéndose de los ataques recibidos.
- Habrá **diferentes clases de soldado**, para especializarte en el estilo que más te guste.

Primera Impresión

La acción multijugador entra en una nueva era donde ya no importa sólo la habilidad con el gatillos y los reflejos, sino saber combinar habilidades de clase, de equipo y de... titán.

Mucho se ha venido hablando del primer juego de Respawn tras su presentación oficial en la pasada edición del E3. Sobre todo por ver qué era lo que los exfundadores de Infinity Ward se iban a sacar de la manga tras su escandalosa salida de su antiguo estudio tras una bronca monumental con Activision. Y ahora que «Titanfall» está a puntito y hemos podido probar la beta, sabemos que estos casi tres años de trabajo han sido de lo más intenso para ofrecer una acción multijugador que no se parece a nada de lo que has visto en otros títulos del género. Si te gusta pegar tiros, ahora vas a poder hacerlo por partida doble, con tu soldado y con su tanque de dos patas: el titán.

Soldados y mechas

La beta de «Titanfall» que arrancó el día de San Valentín pasado –curiosa elección de fecha– ofrecía tres modos de juego diferentes: Attrition (Desgaste), Hardpoint (Dominio de Fortines) y Last Titan Standing (Último Titán en Pie), lo bastante variados para hacerte una idea de las posibilidades del juego, pero sin desvelarlas en su totalidad. Aunque todos ellos, independientemente de los objetivos que marca cada uno de sus diseños, se basan en idénticas premisas: combinar las fuerzas de piloto y robot para conseguir una sinergia total, combatir por equipos formados por un pequeño número de miembros por bando (6 contra 6), y desarrollar la acción más intensa y explosiva que puedas imaginar.

Los titanes, gigantescos robots de los que puedes entrar y salir a voluntad, son poderosos guerreros de metal que manejarás directa o indirectamente. Cuando estés dentro de tu



Acción total en la última Frontera. Los límites del espacio profundo explorado viven una situación bélica. Tendrás que combatir junto a tu titán para traer la paz.

Piloto y Titán: dos mitades para un guerrero mecánico

Lo mismo que aquello que decía Ricardo III de "mi reino por un caballo", podrás decir tú en «Titanfall», aunque cambiando el animal por el mecha. Los titanes del juego son parte fundamental no sólo de la acción sino de tu propio personaje, y aunque poseen una IA que les permite defenderse y seguirte a través de la batalla cuando no lo pilotas –siempre que lo llames, claro–, tu supervivencia sin tu "caballo" será complicada, igual que la suya sin ti.





En la beta existen dos clases de soldado, aunque en la versión final habrá más disponibles.



Combate por equipos. «Titanfall» ofrecerá distintos modos de juego siempre por equipos, con un máximo de seis jugadores por cada uno.

titán, usarás sus poderosas armas y misiles contra el enemigo. Pero no serán invulnerables.

Poseen escudos que se pueden regenerar, pero su "salud" no. Cuando estén muy dañados los titanes explotarán, momento en que deberás eyectarte y usar tus habilidades de soldado humano contra otros soldados o mechas. Porque los mechas son rápidos, pero tendrán sus limitaciones: no podrán volar, saltar ni subir estructuras.

Sin embargo, los soldados son rápidos, ágiles, pueden saltar, subir y correr por las paredes. Combinar de forma eficaz su potencial será la aclave del combate –además de coordinarte bien con tus compañeros de equipo, claro–. Así que, en la práctica, manejarás dos personajes. Porque cuando estés fuera del mecha también podrás controlarlo parcialmente. El titán podrá seguirte por el campo de batalla si se lo ordenas, dependiendo de su IA para defenderse, pero, claro, en esos momentos no será tan poderoso como cuando tú lo manejes directamente.

«TITANFALL» COMBINA LAS HABILIDADES DE TU SOLDADO CON UN ENORME ROBOT DE GUERRA

Salir o entrar del titán es algo que podrás hacer en todo momento. Y en algunos momentos esta decisión será táctica, no sólo de supervivencia. A veces podrás saltar con tu soldado sobre un titán enemigo para destruir sus partes más vulnerables.

Pero, ¿no es fácil que los titanes enemigos machaquen a los soldados de a pie? Sí y no, porque si usas bien la tecnología a tu disposición podrás usar camuflajes ópticos para pasar desapercibido y diseñar estrategias de distracción, por un lado, para que el resto de miembros de tu equipo ataquen por otro.

Las posibilidades de «Titanfall» se perfilan realmente explosivas. En pocos días veremos si es así. A.C.G.

SE PARECE A...



› BATTLEFIELD 4
Aunque no es tan futurista, el multijugador también incluye distintos vehículos.



› CALL OF DUTY GHOSTS
La otra gran referencia del género en la actualidad, ofrece múltiples modos multijugador.



¡EL FUTURO DE LA VELOCIDAD ONLINE!

WORLD OF SPEED

Convocados por Slighty Mad Studios, hemos tenido oportunidad de jugar su nuevo proyecto, un free2play de carreras multijugador. ¡Así será «World of Speed»!

Cuando recibimos la invitación para acudir a la presentación del nuevo juego de velocidad de Slighty Mad Studios nos llevamos una gran sorpresa... ¡Estábamos muy intrigados! Y es que, teniendo en cuenta que la compañía ya estaba desarrollando el esperadísimo «Project CARS», ¿cómo era posible que se hubiera embarcado en otro juego de velocidad? ¿No se harían la competencia entre sí? Pero, de inmediato, estas incógnitas fueron despejadas al tener el primer contacto con «World of Speed». Aunque el nuevo proyecto también es un juego de carreras, su concepción y enfoque son radicalmente diferentes. Cada juego ofrecerá una experiencia de juego propia.

Mientras que «Project C.A.R.S.» apunta a ser una rigurosa competición –dirigido a los amantes de la simulación y el realismo–, «World of Speed» cambia el equilibrio en sus prioridades. ¡Gratuito, online, masivo! La jugabilidad estará orientada al juego en equipo, con un estilo puramente arcade y directo, en el que llegar el primero no será la única manera de ganar. Se trata, en definitiva, de que todos los participantes en una carrera de «World of Speed» puedan optar a conseguir sus propios y muy diversos objetivos, y así encuentren motivación para seguir compitiendo. Pero, ¿cómo lo harán?

¡Arrancamos, equipo!

Si eres un jugador asiduo a los free2play seguro que has tenido ocasión de probar otros juegos "World of...". Este proyecto de Slighty Mad comparte con ellos varias premisas, lo que nos saltó a la vista en cuanto nos pusimos al volante. Sobre todo, por que nunca antes se habían visto en un juego de velocidad y, en este sentido, «World of Speed» es un juego decididamente innovador y original. Para empezar, las carreras no serán una competición individual, en la que cada uno irá a lo suyo. Al contrario, los participantes se dividirán en dos equipos y, aunque habrá un ganador absoluto –el primero en cruzar la meta–, también contará, y mucho, la victoria del equipo. Incluso puede que el piloto ganador sea del equipo derrotado.

Profundizando en esta idea, otro aspecto en común con los free2play de batallas online –léase, los juegos de Wargaming– es que cada jugador podrá adoptar un papel específico para contribuir a la victoria de su equipo. Podrás convertirte en la "liebre", para atraer los ataques del equipo rival; la "punta de lanza" que cobre ventaja sin llamar dema-

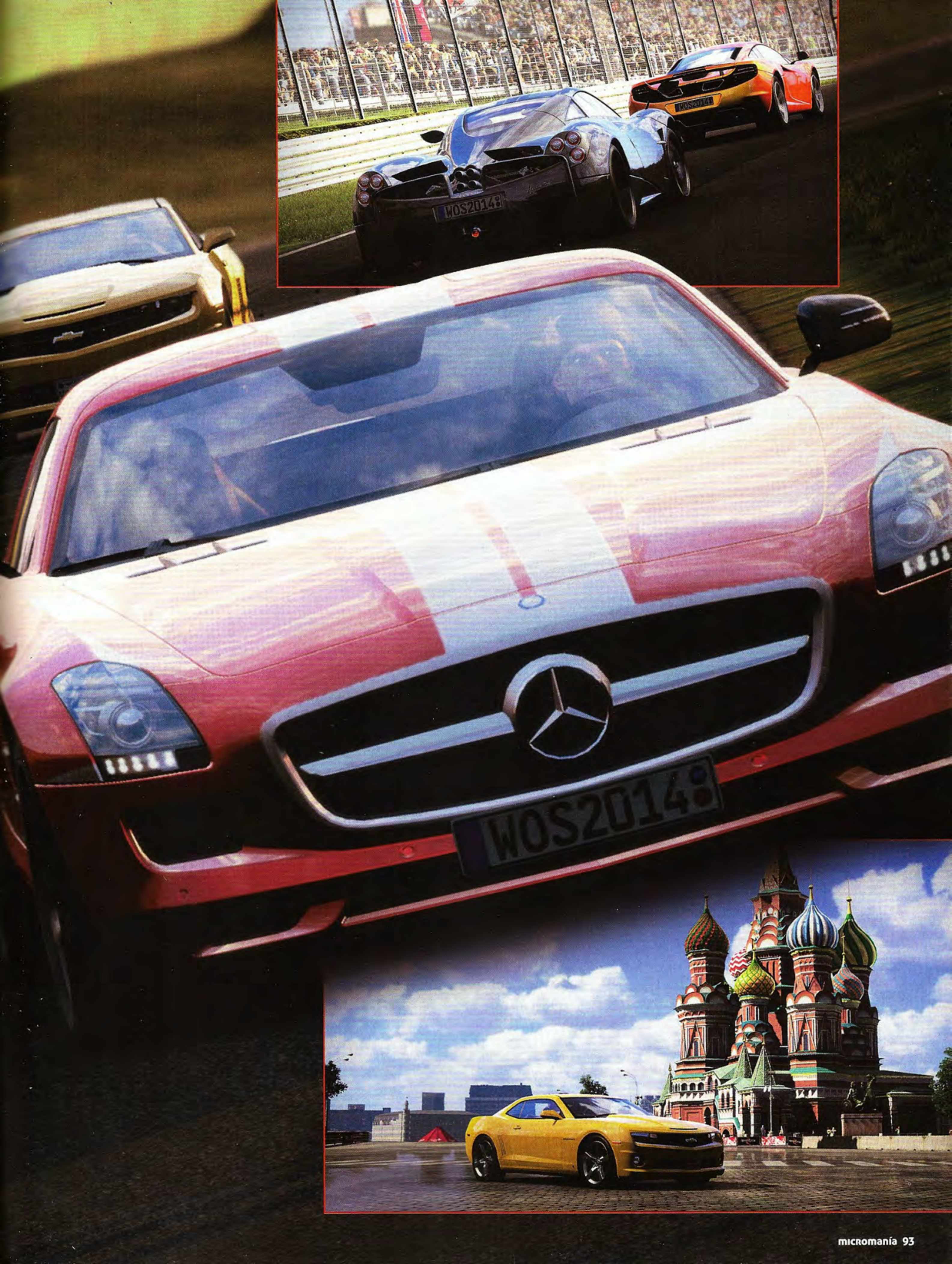
INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Velocidad**
- Estudios/Compañía: **Slighty Mad Studios**
- Fecha prevista: **2014**

CÓMO SERÁ

- Será un juego gratuito de carreras online **orientado al juego en equipo.**
- La conducción tendrá **un estilo arcade** accesible para cualquier jugador.
- Contemplará **muchos aspectos sociales** con una sede para tu Club.
- Los jugadores tendrán **distintos objetivos** asumiendo un rol específico.
- Las carreras se disputarán **en famosas ciudades** de todo el mundo.
- Se ampliará con periódicas **actualizaciones.**


WOS2014
WOS2014
WOS2014





PODRÁS "GANAR" SIN ENTRAR EL PRIMERO EN LA META, CONSIGUIENDO EXPERIENCIA, EXTRAS O MEJORAS

siado la atención, o actuar como "bloqueador" escoltando al cabeza de carrera, para que ningún rival consiga echarlo del circuito. No obstante, que no te quepa duda de que serán carreras. «World of Speed» consistirá en correr, pilotar con audacia asumiendo riesgos, como en cualquier otro juego de velocidad. La conducción nos pareció realista dentro del ámbito del arcade, con una sensación de velocidad de vértigo y circuitos repletos de rectas en las que pisar a fondo, giros cerrados, obstáculos y atajos. ¡Muy divertido!

¿Conoces estas calles?

Como puedes apreciar en las pantallas que acompañan este reportaje, las carreras tendrán lugar en entornos urbanos fundamentalmente, en famosas ciudades reales. Por el momento, están confirmadas Londres, Moscú y Montecarlo, pero la compañía anuncia que se irán sumando más ciudades para la versión final de «World of Speed», y después de su lanzamiento.

Ya conversando con los miembros del equipo, y en particular con Pete Morrish, jefe de producción del juego, pese a nuestra insistencia, no quiso desvelarnos demasiados entresijos sobre las modalidades de juego y tipos de carrera en «World of Speed», pero una cosa podemos asegurarte: serán un montón y muy variadas. Aunque sólo pudimos ver el repertorio de modalidades por un instante muy fugaz, en confidencia nos aventuramos a decirte que distinguimos cosas como "llamada de emergencia", "eliminación", "rey de las calles"... ¡Había decenas! De todos modos, Slightly Mad Studios anunció que se comprometería a lanzar actualizaciones periódicamente, introduciendo nuevos contenidos, ciudades, desafíos y eventos. Así que la amplitud de modalidades está asegurada en «World of Speed».

Juego de comunidad

Aparte de las carreras, el aspecto más importante de «World of Speed» será su vertiente social, que no estará exenta de competición, al contrario. Slightly Mad Studios dirige este juego a un público masivo –es un free2play arcade– pero también quiere favorecer la creación de una comunidad, permitiendo que los jugadores se organicen en Clubs. Individualmente, tendrás tu espacio, el garaje, donde podrás almacenar tus coches. Pero los Clubs también tendrán su propia base de operaciones compartida. La idea básica es que los clubs compitan entre sí por el control de áreas en disputa. A priori, la cosa pinta muy bien.

Pero no podemos ir más allá sin entrar en el terreno de la especulación. ¿Habrá micropagos; hasta qué punto? ¿Lanzarán una beta pública? Hay que seguirle la pista. El plan es que salga a lo largo de 2014. **S.T.M.**

BIENVENIDO AL CLUB. ¡ESTA SERÁ TU CASA!



La creación de tu propio Club será la clave en la creación de una comunidad en «World of Speed». Será algo así como los clanes en otros juegos, pero con un soporte completo dentro del juego, repleto de funciones sociales.

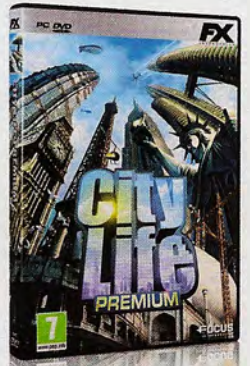
- **Garaje de Club:** El Club tendrá su propia sede virtual en el mundo de «World of Speed», un garaje en el que encontrarse.
- **Guerras territoriales:** Los Clubes se enfrentarán entre sí en carreras por el dominio de áreas urbanas compitiendo en carreras.



¡PRÁCTICA DE CONDUCCIÓN REAL!

Que «World of Speed» sea un arcade no implica que no se tome en serio el realismo, y una práctica en circuito es definitiva para comparar el juego con la realidad. ¿Cuela como justificación? Bueno, el caso es que la presentación de Slightly Mad nos dio la oportunidad de probar superdeportivos en el circuito de Zanvoort, Holanda. Dimos unas vueltas con los Aston Martin V8 Vantage, Ferrari F430 y Lamborghini Gallardo. Y luego nos dieron un repaso en un Mustang y un paseo en helicóptero. ¡Qué experiencia!





micromanía te regala

City Life Premium

Levanta la ciudad de tus sueños y gestiona la felicidad de sus habitantes, convirtiéndote en alcalde, urbanista y político.

Si eres un fan de los juegos de construcción, de la estrategia y de las ciudades modernas, ahora tienes todo lo que necesitas para disfrutar a lo grande de tu afición con «city Life Premium». Se trata de un juego estilo «SimCity» con el que podrás levantar la ciudad de tus sueños, convertirte en urbanista, levantar edificios emblemáticos de todo el mundo, como la Torre Eiffel o la Estatua de la Libertad y conseguir que los habitantes de tu urbe sean lo más felices posible.

En «City Life Premium» tendrás que trazar la red de carreteras, ofrecer a tus ciudadanos los servicios necesarios para que tu ciudad prospere, garantizar la seguridad callejera y lograr que las distintas clases sociales en que se divide la ciudadanía conviva en armonía.

Deberás tener cuidado con las necesidades de tus ciudadanos para que no baje su nivel de satisfacción, lo que llevaría a que tu ciudad se convirtiera en un desastre.

Alcalde por elección

En «City Life Premium» tener contentos a los ciudadanos es la clave;

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en el apartado "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o, si no la tienes, crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

TU CORREO ELECTRÓNICO | ELIGE UNA CONTRASEÑA
CONFIRMA TU CORREO ELECTRÓNICO | CONFIRMA TU CONTRASEÑA

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR | CREAR MI CUENTA FX

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

EVOLVE

Probamos lo nuevo de los creadores de «Left 4 Dead» y te decimos cómo será la acción multijugador más innovadora.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
José Colino
josecolino.comunico@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
4/2014
Printed in Spain



SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD

Un JDR que separa a los héroes de los perdedores en el colegio. ¡Ñañañañaña!



STRIDER

La puesta al día de una leyenda de las recreativas ya está disponible. ¿Quieres saber si merece la pena?



WILDSTAR

Cada vez estámás cerca el nuevo MMO de NC Soft. Un juego enormemente ambicioso que quiere ofrecer algo distinto.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

TE TOCA GANAR ESTA VEZ...

RAMBO®
THE VIDEO GAME



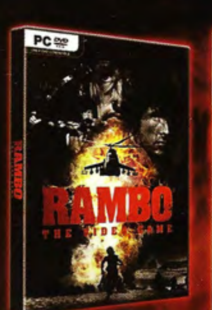
DOMINA LAS ARMAS DE JOHN RAMBO PARA VENCER AL ENEMIGO, DESDE LAS FLECHAS EXPLOSIVAS HASTA EL PRÁCTICO Y LETAL CUCHILLO DE SUPERVIVENCIA

CON LAS VOCES INGLESAS AUTÉNTICAS DE RAMBO Y EL CORONEL TRAUTMAN DE LAS PELÍCULAS



























STUDIOCANAL



tecnomanía

SUPLEMENTO ESPECIAL: ORDENADORES PC GAMING

DOSSIER

ORDENADORES PC GAMING

¡ENCUENTRA EL ORDENADOR A TU MEDIDA Y AL MEJOR PRECIO PARA DISFRUTAR DE TUS JUEGOS!



LOS PCS MÁS POTENTES



ORDENADORES ALL-IN-ONE



EL FUTURO DEL PC

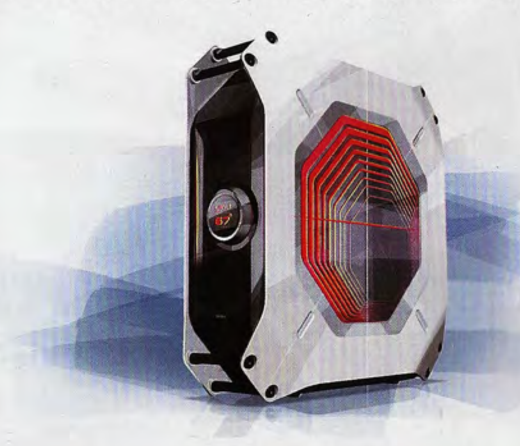
REALIZADO POR LOS EXPERTOS DE micromanía

Ordenadores para jugar

Hace décadas la versatilidad del PC le procuró un puesto de privilegio en el mundo del videojuego, siempre a la vanguardia tecnológica, tanto en hardware como en software, conectividad y potencia. Pero esa gran variedad y flexibilidad, la inmensa oferta de máquinas, modelos y marcas, también se ha convertido en una fuente de dudas a la hora de que el jugador se decida por una configuración adecuada para jugar. Si el mes pasado hablábamos de las tarjetas gráficas y cómo cada temporada se renovaban en un afán por ir más allá en la espectacularidad visual, ahora afrontamos el concepto de máquina de juegos. ¿Cuál es el mejor PC para tus necesidades? Y, sobre todo, ¿cuál se ajusta más a tu presupuesto? Las marcas y fabricantes que ofrecen equipos completos pensados para el jugador de PC son cada día más, y se dividen a su vez en categorías de todo tipo.

Elige tu máquina

Por tanto es necesario hacer una pequeña criba, una selección de todo lo que se puede encontrar en el mercado del ordenador gaming, desde lo más avanzado -y caro- hasta aquello que con un presupuesto más ajustado sirve eficazmente a su propósito de máquina de jugar: compactos, all-in-one, extremos, sobremesa... un mundo de ordenadores gaming, en unas pocas páginas.



Este suplemento se vende conjunta e inseparablemente con el número 229 de la revista Micromanía

Sumario

Terminología básica

¿Estás familiarizado con todos los nombres de los componentes internos de tu PC? Seguro que muchos los conoces, pero quizá hay alguno que no sea tan común, por lo que te hemos preparado una referencia rápida aquí.

3D Vision: Tecnología de visualización 3D estereoscópica de NVIDIA para sus gráficas GeForce a partir de la serie GTX 500. La tecnología fue diseñada, esencialmente, para dar soporte las gafas estereoscópicas activas NVIDIA 3D Vision con un monitor compatible. Ofrece soporte para el formato Blu-ray 3D. 3D Surround adapta esta tecnología a entornos multipantalla.



4K: Un concepto procedente del cine que representa resoluciones de ultra alta definición UHDV (Ultra High Definition vídeo) cercanas o superiores a 4000 píxeles en horizontal y con distintas proporciones de aspecto con el número de píxeles en vertical. La cuantía de píxeles mínima para que la resolución se considere dentro del estándar 4K es de 3840 x 2160 píxeles en pantalla panorámica (con proporción de aspecto 16:9). Esta definición viene a ser el doble que el de los sistemas de alta definición FullHD (1920x1080 píxeles).

API (Application Programming Interface): Una Interfaz de programación de aplicaciones consiste en un conjunto de funciones y procedimientos prediseñados, que se ofrecen para ser empleados fácilmente en combinación con otro software. En el ámbito de los gráficos de los videojuegos, API como DirectX 11 reúnen infinidad de funciones estandarizadas, ya sea para reproducir efectos gráficos, de vídeo, sonido... El hardware gráfico que soporta una API permite su aplicación.

APU (Accelerated Processor Unit): Se trata de una familia de procesadores de AMD dentro de los llamados A Series, como los recientes chips con núcleo Kaveri (AMD A10-7850K por ejemplo), que se caracterizan por incorporar CPU multi-núcleo y GPU en el mismo chip. Este tipo de procesadores se instalan en sockets FM1 o FM2.

ATX (Advanced Technology Extended). Es el estándar más utilizado para placas base de PC. Fue creado por Intel en 1995. Una placa ATX tiene un tamaño de 305 mm x 244 mm (12" x 9,6"), posee un alimentador diseñado para evitar errores de conexión, y también permiten la desconexión por software. Suelen incorporar cinco puertos de expansión PCI. Del estándar ATX se derivan otros formatos como el E-ATX (30 x 33 cm), el A-ATX (30,5cm x 69 cm) el Mini-ATX (28,4cm x 20,8cm) y el micro-ATX (24,4cm x 24,4cm).



Benchmark: Aplicación de análisis, testeo y diagnóstico, orientada a determinar la capacidad de procesamiento de un dispositivo hardware, estableciendo una puntuación en función de una configuración estandarizada.

BIOS (Basic Input-Output System): Se trata de un programa de inicio que establece la configuración y las funciones básicas de un sistema informático, y se almacena en una memoria electrónica no volátil modificable (memoria flash). En cualquier ordenador, todas las placas base disponen de una BIOS, pero desde hace tiempo, también cuentan con su propia BIOS componentes complejos como las tarjetas gráficas o los discos duros.

Blu-ray 3D: Partiendo del soporte digital de disco compacto Blu-ray, el Blu-ray 3D es un formato estándar que permite la reproducción de contenidos (vídeo, imágenes, juegos) en 3D estereoscópico. La mayoría de las tarjetas gráficas actuales cuentan con soporte para reproducir Blu-ray 3D.

Caja / Chasis: Es el soporte principal que alberga los componentes internos de un ordenador y sus conexiones. Las dimensiones y conexiones de la caja vienen determinadas por el formato de placa base para el que fue diseñada y requisitos de alimentación. Las cajas de PC han sido objeto de una gran diversificación y evolución en la última década. A los tradicionales formatos de Torre, media torre y mini torre se han ido sumando los HTPC, (Home Theater Personal Computer) Barebones y compactos.

Chipset: Es uno o varios chips auxiliares, diseñados en base a la arquitectura de un procesador (o familia de procesadores) en particular, encargados de organizar y coordinar el funcionamiento de los distintos componentes integrados y conectados a la placa base. Aparte de Intel y AMD, fabricantes de procesadores, también desarrollan chipsets para placas base de PC compañías como VIA Technologies, Silicon Integrated Systems y, ocasionalmente, NVIDIA, entre otros.

CPU / Procesador: La Unidad Central de Procesamiento (Central Processing Unit) es el componente principal de un ordenador u otros dispositivos programables. La CPU interpreta las instrucciones contenidas en los programas y procesa los datos. En un PC, la CPU se refiere al chip procesador. Los principales fabricantes de procesadores para PC actuales son Intel y AMD y casi todos sus chips son procesadores multi-núcleo. En los últimos años, además, algunos procesadores incorporan también una GPU dentro del mismo chip de la CPU. Tal es el caso de la familia de procesadores AMD APU y algunos Intel Core que cuentan con una GPU Intel HD Graphics.

DirectX 11: Undécima versión de la API desarrollada por Microsoft destinada al manejo de funciones multimedia, especialmente programación de videojuegos y vídeo. Lanzada en octubre de 2009, contiene, a su vez APIs especializadas en distintas áreas (Direct3D, DirectDraw, DirectMusic, DirectPlay, DirectSound...). El nombre de DirectX fue acuñado como término abreviado para todas ellas. DirectX 11 introdujo características como DirectCompute, soporte para teselación y funciones destinadas a la optimización de aplicaciones para procesamiento multinúcleo. La última versión DirectX 11.2 ha sido incluida en el sistema Windows 8.1.

Form Factor (Factor de forma): En el ámbito de la electrónica informática, el término "form factor" (factor de forma) se refiere a los formatos de dimensiones estándar de una placa base, tipo de alimentación que admite y sus slots de conexión. Los más comunes son ATX, µATX y Mini-ITX.

FPS: Aunque puede aludir al subgénero de los juegos de acción en primer persona (First Person Shooter), en el ámbito de tecnología gráfica, FPS (frames per second) significa cuadros por segundo. Es decir el ratio de imágenes por unidad de tiempo que un sistema puede reproducir. La cuantificación de FPS se utiliza como magnitud para determinar, bajo una determinada configuración, la capacidad de procesamiento o rendimiento de una GPU en un ordenador.

Frontal I/O (Imput/Output): Repertorio de conectores de un panel frontal. En los PC modernos, el frontal I/O puede contar con puertos USB 2.0, 3.0, eSATA, entrada y salida de audio minijack. Ocasionalmente, también puede contar con un conector HDMI y con un lector de tarjetas múltiple.



Fuente de alimentación: Dentro de un PC, es el dispositivo que se encarga de transformar la corriente alterna que el ordenador toma de la red, para distribuirla en forma de corriente continua entre todos los componentes del equipo con los parámetros de voltaje e intensidad adecuados. Los requisitos de potencia de los equipos gaming son mayores, así que la potencia de una fuente de alimentación es el factor más importante. Actualmente la mayoría de las fuentes de alimentación comercializadas van de los 500 a los 1000 vatios o incluso más.

FullHD: También bajo la denominación 1080p, el término se refiere a un tipo de resolución estándar para electrónica de consumo (ordenadores, televisores, tablets) considerado de alta definición. Se toma como referencia la cantidad de píxeles en la línea vertical de una pantalla para comprender distintos formatos proporción de aspecto de la imagen. El soporte de FullHD implica una resolución de 1920x1080 píxeles en una pantalla con la proporción de aspecto panorámica más común en los monitores actuales 16:9.

GPU (Graphics Processor Unit): La unidad de procesamiento gráfico, es un coprocesador dedicado al procesamiento de gráficos, para aligerar la carga de trabajo del procesador central de un ordenador (CPU) en aplicaciones como los videojuegos y o aplicaciones 3D interactivas. Dado el potencial de procesamiento de las GPUs de las tarjetas gráficas modernas también asumen cálculos de física en entornos 3D, optimización de vídeo, sonido. Ciertas GPU menores también pueden estar integradas junto con la CPU en los chips de algunos procesadores de última generación.

G-Sync: Tecnología de NVIDIA viene a ser una evolución de la tecnología V-Sync implementada en las tarjetas gráficas pero que actúa sobre los monitores de nueva generación. Al igual que V-Sync, G-Sync elimina la fragmentación de imágenes, pero

sin provocar ralentización. ASUS y Philips, entre otros fabricantes, han confirmado el desarrollo de monitores con tecnología que aparecerán a partir del primer trimestre de 2014.

HDMI (High-Definition Multimedia Interface): Es un estándar de conexión de audio y vídeo digital codificado sin compresión, impulsado por la industria como sustituto al euroconector pero con una aplicación ampliada. HDMI porporciona una interfaz de conexión fuente de audio y vídeo digital (sintonizador TDT, reproductor Blu-ray, Tablet, la tarjeta gráfica de un ordenador, etc) para todo tipo de pantallas. HDMI permite el uso de vídeo computarizado, mejorado o de alta definición, así como audio digital multicanal en un único cable.

Idle (temp): Se refiere a la temperatura en el estado en reposo (idle) de componentes electrónicos de un ordenador.

Iluminación: Aparte de los indicadores LED externos, la iluminación interna de un PC suele tener fines decorativos, a excepción de los que cuentan con sistemas de refrigeración por líquido ya que la iluminación permite visualizar la corriente de fluido.



Interfaz de memoria: Este término, también denominado "bus de datos", define amplitud y la velocidad de conexión entre un procesador (CPU o GPU) y su memoria. Junto a la velocidad de ciclo de la memoria, es una característica muy determinante para delimitar la cantidad de datos que se pueden transferir por segundo entre el procesador y la memoria, es decir, el ancho de banda. Se mide en bits y las gráficas actuales tienen interfaces de 512 a 128 bit.

Lector de tarjetas: Se trata de un dispositivo dotado con ranuras de conexión que puede leer y escribir tarjetas de memoria estándar que se conecten. La mayoría de los equipos actuales cuentan con lectores múltiples de tarjetas de memoria compatibles con varios formatos como Microdrive, SD, micro-SD, mini-SD, SDHC, mini-SDHC, MS, MMC, USB Drives etc. Un lector de tarjetas común (9-en-1) suele alojarse en una bahía de 3,5" en el panel frontal.



Microarquitectura (proceso de fabricación en nm). Básicamente, en ingeniería informática, es el modo en que están dispuestos los transistores de un chip. Sin embargo, refiriéndose a su proceso de fabricación, la microarquitectura señala el espesor de las capas de transistores que componen un chip procesador expresado en nanómetros (nm), mil millonésima sección de un metro. A menor espesor, es posible mayor cantidad de transistores en un chip, al tiempo que se genera menos calor y es posible establecer mayores velocidades de ciclo en su funcionamiento. Las GPU más recientes están fabricadas en procesos de 28 nm y las CPU actuales 22nm.

µATX (o micro-ATX): Es un formato estándar reducido de placa base. El tamaño máximo de una placa microATX es de 244 x 244 mm. Fue diseñado para ser compatible con ATX, por lo que los puntos de anclaje y el panel de I/O es idéntico. Las placas microATX suelen tener tres o cuatro puertos de expansión PCI.

Mini-ITX: Es un formato de placa base desarrollado por VIA Technologies. Mini-ITX propone unas dimensiones muy reducidas de placa base, tan sólo 170 mm x 170 mm. Todos las interfaces y especificaciones eléctricas de la placa son compatibles con ATX. Como contrapartida, las placas Mini-ITX solamente disponen de una ranura de expansión PCI y una ranura para un módulo de memoria.

Multimonitor: Característica presente en las tarjetas gráficas que permite utilizar sus salidas de vídeo independientes para varios monitores. Esto permite entornos de visualización mayores, panorámicos o más inmersivos. Puede ampliarse con hubs MST. La tecnología multimonitor de AMD se llama Eyefinity mientras que la de NVIDIA se conoce como Surround.

OpenGL (Open Graphics Library): Es la denominación de una API multilenguaje y multiplataforma orientada al desarrollo de aplicaciones con gráficos. Cuenta con más de 250 funciones diferentes que pueden usarse para dibujar escenas tridimensionales complejas a partir de primitivas geométricas simples, tales como puntos, líneas y triángulos. Fue desarrollada originalmente por Silicon Graphics Inc. (SGI) en 1992 y se usa ampliamente en CAD, realidad virtual, representación científica, visualización de información y simulación de vuelo. También se usa en desarrollo de videojuegos, donde compite con Direct3D (DirectX) en las plataformas Microsoft Windows.

Overclocking: También puede aparecer con las siglas OC. Se refiere a la práctica que consiste en forzar los parámetros de funcionamiento de un dispositivo electrónico para elevar su rendimiento. Como contrapartida, tiene una incidencia en la temperatura que, al elevarse, puede dañar el dispositivo fuera de los márgenes de tolerancia. Aunque "overclocking" solo alude al incremento en el régimen de ciclo de una señal eléctrica (Herzios o Hz) también comprende la modificación en parámetros como el voltaje o el desbloqueo de dispositivos integrados en una CPU o GPU. La mayoría de las tarjetas gráficas gaming actuales admiten cierto margen de overclocking manual, asistido por aplicaciones y gracias al uso de componentes con más tolerancia al incremento de temperatura. También existen funciones de overclocking dinámico automatizado (como Boost o PowerTune).

PCI-E (Peripheral Component Interconnect Express): Procedente del PCI original, es un bus de conexión estándar para instalar componentes de un PC, como tarjetas de sonido y gráficas o adaptadores de red. Existen distintas evoluciones y varios tipos de bus PCI-E en función del tipo de conexión que ofrecen (PCI-E, PCI-E x4, PCI-E x16). Una ranura PCi Express 3.0 x16 tiene 1 GB/s direccional y 2 GB/s bidireccional, por lo que logran un máximo teórico de 16 GB/s direccionales y 32 GB/s bidireccionales. Por su parte, el slot PCI se refiere al espacio reservado para componente que se conecta conectarlo al bus PCI.

RAM (Random Access Memory): La RAM (Memoria de Acceso Aleatorio) es la memoria en la que operan los programas, el sistema operativo y la mayoría del software de un sistema informático. En la RAM es donde se cargan los programas que el procesador del sistema ejecuta. Se denomina de "Acceso Aleatorio" porque se puede escribir o leer en una posición de memoria con un tiempo de espera igual para cualquier posición, no siendo necesario seguir un orden para acceder a la información de la manera más rápida posible. Las características de los módulos RAM vienen definidas por varios parámetros como su formato (SDRAM-DDR3 2200, por ejemplo), el estándar al que pertenece (PC3-18000) y sus estados de latencia (CL-9-9-9-27). También el modo de instalación, sencilla, en doble canal, o en triple canal determina el rendimiento de la RAM.



Refrigeración: Sistema encargado de mantener la temperatura de los dispositivos por debajo de los límites recomendables. En un PC, un sistema de refrigeración común por aire consta de disipadores (radiadores) de calor y ventiladores. Suele constar de varios disipadores y ventiladores alojados dentro del chasis, colocados de forma que canalicen y desalojen el aire caliente. Además, componentes como la CPU y la tarjeta gráfica suelen disponer de sus propios ventiladores independientes. Los sistemas de refrigeración por líquido, cuentan con radiadores y tuberías de fluido. Son más complejos y difíciles de instalar, pero el circuito de líquido es más eficiente.



Socket: Es el zócalo en el que se aloja el procesador del sistema (CPU) dentro de la placa base. En función del tipo de procesador y chipset para el que la placa fue diseñada, existen diversos tipos de zócalos que determinan la compatibilidad de la placa base con distintas familias de procesadores. Para los procesadores de Intel están vigentes los zócalos 1150, 1155 y 2011, mientras que para AMD los presentes en las placas comercializadas actualmente son los AM3, M3+ y FM2.

Stream (Stream Processing o Streaming): En el ámbito de las GPU se refiere a un paradigma de programación y computación, relacionado con el concepto "instrucción simple-múltiples datos". Permite que las aplicaciones exploten más fácilmente las capacidades del procesamiento en paralelo (GPU actuales). Permite dirigir más recursos de procesamiento al cálculo de datos y requiere menos para la asignación, sincronización y comunicación de los procesadores en streaming.

TDP (Thermal Design Power): La potencia de diseño térmico o TDP es una magnitud estándar que define el consumo máximo de un componente electrónico. Representa la máxima cantidad de potencia requerida por el dispositivo, incluyendo la que se dedica a disipar calor que genera su funcionamiento. En la GeForce GTX 780 Ti, el consumo TDP es de 250 W.

TFLOPS (FLoating-point Operations Per Second): Es una magnitud que expresa la capacidad de un procesador para realizar operaciones de coma flotante por unidad de tiempo. En Teras, indica el número de billones de estas operaciones por segundo.

Unidad Óptica: Es el componente que permite el uso de formatos de lectura y escritura en discos compactos. Suele alojarse encajado en una bahía de 5,25". Sus características vienen determinadas por el tipo de discos que puedan emplear (CD-ROM, DVD-ROM, Blu-Ray y todas sus variantes) y la utilidad (lectura, escritura, reescritura).



¡El PC da más juego!

El desarrollo del hardware gaming ha experimentado importantes saltos evolutivos y ha dado lugar a una diversificación de formatos que redefinen y amplían el concepto "PC gaming". ¿Qué nos ofrece el PC y dónde nos lleva?

Hace algunos años todo el mundo podía hacerse una misma idea acerca de lo que implicaba jugar en PC. Y eso que, también entonces, era la única plataforma de videojuegos "abierta". Volviendo la vista una década atrás, jugar en PC consistía –más o menos– en ponerse frente a un ordenador de sobremesa. Utilizabas el teclado, el ratón, y tal vez un joystick o un volante ocasionalmente. Con el hardware interno había dos posibilidades: que hubieses comprado un clónico y tuvieras que pensar en actualizar –si era posible– algún componente principal, o que hubieses optado por un PC de marca, en cuyo caso las posibilidades de ampliación eran muy limitadas.

Los nuevos procesadores ofrecen un rendimiento más alto, pero con requisitos de consumo y espacio menores.

La estandarización

Habiéndose estandarizado unos cuantos modelos de forma (ATX y variantes) y nuevos tipos de conexión, pronto comenzaron a aparecer nuevas subespecies de ordenador. Fue entonces cuando descubrimos los *All-in-One*, los PC de salón y los barebones, además de los portátiles gaming.



El Project Christine de Razer confirma la tendencia de los PC gaming de diseño modular.



La integración de CPU y GPU en el mismo chip ha favorecido el potencial gaming de los PC mini.

Nuevos formatos PC

Gracias al camino emprendido entonces, hoy podemos disfrutar de muy diversas formas de entretenimiento dentro de las fronteras del juego en PC. Si bien, tablets, portátiles y hasta las consolas actuales son deudores del desarrollo del hardware gaming en PC. No tenemos que abandonar nuestra plataforma para jugar en el salón, disfrutar de tecnología táctil, de resoluciones altas, formatos panorámicos. Y todo ello, con un nivel de rendimiento audiovisual que se sitúa en vanguardia de lo posible, con precios más asequibles que no hace tanto.

Gracias a la aparición de nuevos chips de alto rendimiento y bajo consumo –para las CPU y las GPU– de la consolidación y abaratamiento de los discos de estado sólido (SSD) y de la llegada de tecnologías de optimización, ha sido posible acuñar nuevos formatos. Los PC gaming actuales pueden ser grandes torre, equipos compactos, mini-PCs, Todo-en-Uno y, por supuesto, los sobremesa de toda la vida. Así es, precisamente, como hemos categorizdo este suplemento. Si estás interesado en renovar tu PC, nunca antes habías tenido tal amplitud de posibilidades.

La variedad de modelos de ordenadores gaming es hoy mayor que nunca

Los módulos RAM DDR4 están muy próximos y ya se han presentado algunos modelos.

Camino por explorar

Pero tal vez, lo mejor del PC no es su excelente estado de forma actual, sino el prometedor futuro que nos permite vislumbrar. En el ámbito de las conexión online, el estándar WiFi AC, por ejemplo, tiene mucho que decir y ya es una realidad que puede ayudar a superar ciertas limitaciones de cara al futuro juego vía streaming. De la memoria DDR4 y de las nuevas generaciones de GPU que están en camino también se espera mucho. Mientras tanto, la tecnología táctil sigue incorporándose a nuestras pantallas y periféricos con Windows 8.

De un modo menos tangile y más a largo plazo, hemos de permanecer atentos sobre las posibilidades del sistema Steam OS, periféricos como Oculus Rift y las pantallas 4K.



Las pantallas con 4K son hoy un lujo, pero esta resolución se irán haciendo más y más asequible.



Las Steam Machines tendrán un hardware convencional, pero Steam OS será un sistema dirigido específicamente a los juegos.

ASUS ROG TYTAN G70AB

El ROG TYTAN G70AB de ASUS es una experiencia extrema para los bolsillos más pudientes. Su sola presencia impone e indica que no es un PC más, sino una máquina para fardar. Su agresivo diseño se combina con su flexibilidad en la configuración final, que permite obtener gran potencia con los componentes más avanzados, pero a un precio desorbitado.



FICHA TÉCNICA

- **Chasis/OC/Refrigeración:** Overclocking de todos los núcleos sin reinicio (3,7 a 4,1 GHz). 10 flujos de ventilación y refrigeración por líquido de la CPU.
- **CPU:** Intel Core i5/i7 (4ª generación)
- **RAM:** De 4 a 32 GB (Dual Channel, DDR3 a 1600 Mhz)
- **Chipset:** Intel Z87
- **GPU:** GeForce GTX serie 6 (650 a 690), GeForce GTX serie 7 (750 a 780)
- **Disco duro:** Hasta 15 TB SATA 6Gb/s, y hasta 256 SATA 6Gb/s SSD
- **Unidad óptica:** Supermulti DVD RW 24X. Blu-ray disc combo. Grabadora Blu-ray.
- **Sonido (integrado/tarjeta):** SonicMaster, High Definition 8 canales, tarjeta opcional Xonar Sound Card
- **Alimentación:** 700W/500W (peak)
- **Sistema operativo:** Windows 8
- **Comunicación (WiFi/ Adaptador de red):** 10/100/1000 Mbps
- **Extras:** Lector de tarjetas 16 en 1. Cargador inalámbrico para smartphones y tabletas –estándar de alimentación inductivo Qi. Utilidades ASUS.
- **Web:** www.asus.com/es/ROG_ROG/G70AB
- **Precio:** hasta 3.999 €.

Sería fácil hacer la comparación del ROG TYTAN G70AB con un Fórmula 1, si fuera un coche, aunque en realidad se trata más bien de un deportivo urbano. Un Maserati. Un producto para fardar. Y no es por falta de potencia, ni mucho menos, pero su punto fuerte es la flexibilidad en las opciones de configuración y los extras de lujo, amén de su diseño vanguardista, que es lo que dispara su precio en el nivel máximo hasta los 4.000 euros. Sí. Has leído bien.



De lujo: En el frontal ves las entradas USB. Lo que no ves es el cargador inalámbrico de smartphones y tablets, pero está ahí.

El overclocking, los hasta 15 TB de HD y hasta 32 GB de RAM, los componentes ROG de ASUS, un diseño inspirado en los buques de guerra, el software de ASUS, los extras de lujo. Todo hace del TYTAN G70B un producto para bolsillos pudientes que da potencia y lujo a partes iguales... pero sin competir en la F1.

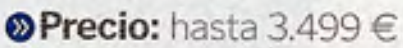


ALTERNATIVAS

ASUS ROG TYTAN CG8890



El segundo de la familia TYTAN rebaja ligeramente el precio del G70AB, al integrar componentes de penúltima generación. Sigue siendo un máquinon, pero la gráfica llega "sólo" hasta la GTX 690, la RAM hasta 16 GB, la CPU es un i7 3960X. Un PC excelente, pero muy caro debido a los extras de lujo de ASUS.



- **Precio:** hasta 3.499 €
- **Web:** www.asus.com/es/ROG_ROG/ROG_CG8890/

ALIENWARE AURORA

El equilibrio es la clave de Alienware. Grandes prestaciones a buenos precios, a base de ajustar componentes aquí y allá. Sin embargo, es de los pocos PC gaming extremos que pueden integrar de serie el i7 4960X, el Extreme Edition, sacrificando, eso sí, la gráfica a una GTX 760 Ti dual en SLI. Una alternativa atractiva a 3.000 euros.

- **Precio:** de 1.300 a 3.100 €
- **Web:** www.dell.com/es/p/alienware-aurora-r4/fs

ASUS ROG TYTAN G50AB



El pequeño de los TYTAN no niega su herencia familiar, ni en diseño ni en componentes. Consigue un mejor equilibrio que el CG8890, con un i7 de cuarta generación y gráficas NVIDIA GTX de serie 6. Renuncia a algunos lujos de diseño y componentes, pero sigue siendo un gran PC. Y caro.

- **Precio:** 2.499 € - 2.999 €
- **Web:** www.asus.com/es/ROG_ROG/ROG_TYTAN_G50AB/

iLife Elite Battlebox

Los Battlebox son un concepto de PC gaming en el que NVIDIA ha marcado unas especificaciones concretas basadas en el uso de dos GTX 780. La compañía ha trabajado con algunos fabricantes de sistemas muy selectos para ofrecer una experiencia de hardware máxima a unos precios ajustados, teniendo en cuenta el rendimiento. Una auténtica bestia.



FICHA TÉCNICA

- **Chasis/OC/Refrigeración:** Corsair Vengeance C70 verde militar. Refrigeración Corsair líquida H100i. OC de 3,50 a 3,90 GHz (turbo boost)
- **CPU:** Intel Core i7 4770K (4ª gen.)
- **RAM:** 16 GB DDR3 a 1866 MHz CL9 Corsair Vegeance Pro (2x8GB)
- **Placa base/Chipset:** Gigabyte G1.SNIPER 5 (Intel Z87)
- **GPU:** 2xMSI NVIDIA GTX 780 3 GB DDR5
- **Disco duro HDD/SDD:** WD Black 2 TB SATA 6 Gb/s, Samsung 256 GB 840 PRO
- **Unidad óptica:** Grabadora Blu-ray
- **Sonido (integrado):** Creative Sound Core 3D Chip
- **Alimentación:** Corsair HX850 80PLUS Gold Modular (ventilador 12cm)
- **Sistema Operativo:** Windows 8.1 64 bit
- **Comunicación (WiFi/ Adaptador de red):** Qualcomm Atheros Killer E2200 GBLAN (10/100/1000) Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, 2.4/5 GHz Dual B. Bluetooth 4.0, 3.0+HS, 2.1+EDR
- **Extras:** «Assassin's Creed IV Black Flag» y «Call of Duty Ghosts», de regalo
- **Web:** tienda.lifeinformatica.com/ordenador-de-sobremesa-ilife-elite-battlebox.htm
- **Precio:** 2.672,92 €.

Máxima potencia a un precio ajustado. Y, aun así, el iLife Elite Battlebox cuesta una pequeña fortuna, pero su relación calidad/precio es inmejorable. Para ello, este maquinón prescinde de todo tipo de añadidos superfluos –no tiene teclado, ratón, lector de tarjetas ni nada por el estilo. Y mucho menos cargador de móviles– para centrarse en lo importante: componentes de alta gama, una eficiencia máxima, integración perfecta y rendimiento sobresaliente.



Diseño y eficiencia: Su aspecto resulta algo espartano. Su caja, sin florituras, está pensada para la máxima circulación posible de aire.

Pese a que el iLife Elite Battlebox se vende con la configuración cerrada –no hay opción para escoger entre distintas marcas o modelos de sus componentes, lo que podría ser lo único achacable–, como cualquier otro PC puedes ampliarlo o modificarlo tú mismo en el futuro, aunque los 2 años de garantía aquí cuentan mucho llegado el momento de abrir la caja y hurgar en sus tripas.



ALTERNATIVAS

PCGH ULTIMATE-PC GTX780TI-EDITION W7HP64



Un gran PC gaming se oculta tras el insulso aspecto del PCGH Ultimate-PC GTX 780 Ti-Edition W7HP64. Uno de los mejores i7 de su generación (el 4770K), 8 GB de RAM, una GTX 780 Ti –como dice su nombre– y sin consumir demasiado.

- **Precio:** 2.129 €
- **Web:** www.alternate.es/PCGH/Ultimate-PC_GTX780Ti-Edition_W7HP64/html/product/1110401/?

MOUNTAIN GTM 4000



Mountain es uno de los integradores más sólidos y reputados. El equilibrio de la configuración del GTM 4000 es envidiable, y aunque no integra el tope de gama de componentes –una GTX 770, un i7 4930K, 8 GB de RAM, etc.– la relación calidad precio es excelente.

- **Precio:** 1.919 €
- **Web:** www.mountain.es/epages/Mountain.sf/es_ES/?ObjectPath=/Shops/Store.Mountain/Products/OMGTM4000

PCGH ULTIMATE-PC GTX780TI-EDITION



Si no ves la diferencia a simple vista con su "primo" de arriba, es porque no la hay. A simple vista, claro. Los 100 euros de diferencia entre ambos modelos no vienen de los componentes, sino de que uno incluye Sistema Operativo –Windows 7 Home Premium de 64 bit (OEM)– y el otro no. Tan sólo eso los diferencia.

- **Precio:** 2.079 €
- **Web:** www.alternate.es/PCGH/Ultimate-PC_GTX780Ti-Edition/html/product/1110400/?

Alienware Aurora

En la élite de los equipos que aún podemos considerar "razonables", el Alienware Aurora es todo un referente del gaming en PC. Cuenta con un diseño exclusivo y alberga componentes del máximo nivel. ¡Para jugar a lo grande con lo que instales los próximos años!



La cofiguración intermedia del Alienware Aurora es un sobremesa gaming altamente recomendable por su eficiente diseño, fiabilidad y por algunos detalles exclusivos. Si bien es posible encontrar ordenadores de sobremesa que superan al Aurora en aspectos como la GPU, la RAM o el disco duro, pocos pueden ofrecer un conjunto mejor integrado. El chasis, además de tener un aspecto soberbio –por algo es un Alienware–, permite no pocas posibilidades de ampliación e integra un sistema de refrigeración híbrida –líquido y ventiladores– muy fiable. Es toda una garantía para sacarle partido a su poderosa CPU Core i7-4930K y la memoria en cuádruple canal. La monitorización térmica y las opciones de personalización y de ampliación también juegan a su favor.



Además del ratón y el teclado TactX el Alienware Aurora ofrece el software Steam instalado con contenido adicional.



FICHA TÉCNICA

- **Chasis/Refrigeración:** Dell Alienware Aurora Matte Black ATX de media-torre (ALX Opcional). Dimensiones: 426 x 645 x 250 mm. Refrigeración por líquido y aire.
- **CPU:** Intel Core i7-4930K, (6 núcleos a 4 GHz, Ivy Bridge-E).
- **RAM:** 8 GB DDR3-1600, en cuatro canales. Dos módulos de 4 GB.
- **Placa base/Chipset:** Dell microATX/Chipset Intel X79 Express.
- **GPU:** GeForce GTX 760Ti, 2GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 2 TB SATA-III, (7200 rpm, 32 MB de caché).
- **Unidad óptica:** Lector/Grabador DVD±RW 24X.
- **Sonido:** Integrado 7.1 HD Audio con software Waves MAXX Audio y compatibiliad Dolby Digital.
- **Alimentación:** Fuente de 875 W.
- **Sistema operativo:** Windows 8.1 de 64 bit.
- **Comunicación:** Dell Wireless 1540 (802.11 a/n, Dualband) High Speed Wi-Fi. Conexiones USB 3.0, RJ-45, audio in-out, salida S/PDIF, salida HDMI y puertos SATA a 6 Gb/s. Lector de tarjetas 19 en 1 opcional.
- **Extras:** Teclado + ratón, Steam, AlienFX, AlienFusion y Centro de control. Cyberkink PowerDVD 3D.
- **Web:** **www.alienware.es**
- **Precio:** 1.899 (+29 € envío), 1.928 €.

ALTERNATIVAS

HP ENVY PHOENIX 810-000ES, 128GB SSD, NVIDIA GEFORCE 770



Desde hace pocos años, HP también ha incorporado variantes gaming a su gama de equipos sobremesa. El Envy Phoenix 810-000 cuenta con CPU Intel Core i7-4770K, 16 GB de RAM disco HDD de 2 TB y SSD de 128 GB. La GPU es una GeForce GTX 770.

Precio: 1.899 € (Mediamarkt.es)
Web: www.hp.com/envy

PCGH ULTIMATE-PC GTX780-EDITION



Excelente configuración en una torre media, la que nos ofrece PC Games Hardware en esta variante. La CPU Core i7-4770K con 4 núcleos sigue en el tope de procesadores, pero lo más deslumbrante es la GPU Geforce GTX 780. Se completa con discos HDD 1 TB y SSD 256 GB, y 8 GB de RAM.

Precio: 1.729 €
Web: alternate.es (PC's Gaming)

MOUNTAIN GTM 2004H



Con una configuración de altas prestaciones, el GTM 2004H es de los equipos mejor equilibrados. En formato de gran torre, cuenta con CPU Core i7 4770K, placa base ASUS Maximus VI Hero, 8 GB de RAM, discos 1TB HDD y 128 GB SSD y una GPU GTX 770.

Precio: 1.729 €
Web: www.mountain.es

PCGH ULTIMATE-PC GTX77-ED. W7HP64



Esta variante PC Games Hardware sólo cambia algunos componentes sobre el modelo anterior, y sigue mostrándose perfecta para el gaming. Integra CPU Intel Core i5-4670K, 8 GB de RAM en doble canal, disco primario SSD de 256 GB y un HDD secundario de 1 TB. La gráfica es una GTX 770 de 2 GB.

Precio: 1.529 €
Web: alternate.es (PC's Gaming)

4F.Gaming NVIDIA TOP Edition FX-8350

8GB/GTX 780Ti/1TB

El aspecto del tope de gama de 4Frags es el de un típico PC gaming, un tanto más agresivo y con líneas no tan elegantes como imponen las tendencias, pero bajo su eficiente carcasa de torre de Aerocool, 4Frags nos ofrece un equipazo, con excelentes prestaciones, los mejores componentes y muchas posibilidades de ampliación.

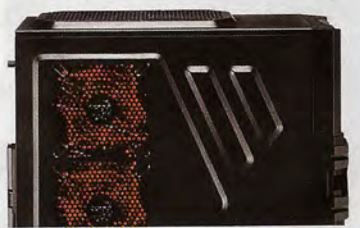


FICHA TÉCNICA

- **Chasis/Refrigeración:** Caja AeroCool Strike-X One Advanced USB3.0, 440x475x180x mm Refrigeración por ventilación/disipación.
- **CPU:** AMD FX-8350 Black Edition (8 núcleos a 4,0 GHz).
- **RAM:** 8 GB de RAM DDR3 1600, kit Corsair Vengeance Blue, (doble canal).
- **Placa base / Chipset:** ASRock 970 Extreme 4 AM3+ ATX / AMD 970.
- **GPU:** GeForce GTX 780Ti, 3 GB GDDR5.
- **Disco duro:** HDD Seagate Barracuda 1 TB SATA3 (64 MB caché, 7200 rpm).
- **Unidad óptica:** Lector/Grabador DVD±RW 24X LG SATA.
- **Sonido:** Integrado, Realtek ALC892, 7.1 canales HD Audio, compatible con THX TruStudio.
- **Alimentación:** Fuente AeroCool Templarius Imperator, 750 W.
- **Sistema operativo:** Opcional, a elegir Windows 7/8.
- **Comunicación:** Red Gigabit LAN Ethernet 10/100/1000 Mb/s, Realtek TRL8111E 802.3az. Conexiones USB 3.0, RJ-45, audio in-out, salida S/PDIF, salida HDMI, eSATA3 e IEEE 1394.
- **Extras:** ASRock XFast 555 Technology. Juegos «Batman Arkham Origins», «Assassin's Creed IV Black Flag» y «Splinter Cell: Blacklist»
- **Web:** **www.4frags.com**
- **Precio:** 1.249 €.

La gran disponibilidad de componentes bajo un mismo estándar es una de las grandes ventajas del PC y en esta configuración, 4Frags la aprovecha al máximo para brindarnos un equipo con especificaciones altísimas a un precio sensacional. El chasis de media torre AeroCool Strike-X Advanced viene bien equipado y permite una flexibilidad de configuraciones altísima.

De serie, el 4F Gaming NVIDIA Top Edition opta por una de las CPU más



Una caja decididamente gaming: La AeroCool Strike-X admite muchas ampliaciones y configuraciones diferentes.

potentes de AMD con ocho núcleos, en una placa base ASRock de última generación y dos módulos de 4 GB.

Pero la GPU GeForce GTX 780 Ti de NVIDIA –que como tope de gama da nombre a este equipo– es el elemento protagonista. Contar con ella en PC gaming en este rango de precios es un argumento muy contundente.



ALTERNATIVAS

PCGH ULTIMATE-PC GTX770-EDITION



Al igual que el PCGH Ultimate PC GTX770 W7HP64 tiene una CPU Core i5-4670K, 8 GB de RAM, disco primario SSD de 256 GB y un HDD secundario de 1 TB. La gráfica es una GTX 770 de 2 GB. Pero, en este caso, el Sistema Operativo corre de tu cuenta.

- **Precio:** 1.449 €
- **Web:** www.alternate.es

ASUS ROG TYTAN G30AB



La plataforma de ASUS ROG Tytan, tiene también una variante de gama media-alta en el G30AB. Cuenta con CPU i7-4770K, 12 GB de RAM discos SSD (32 GB) y HDD de 1 TB , Wi-Fi y Windows 8. Eso sí, la GPU es una modesta GeForce GTX 650.

- **PVP:** 1.270 € (Lifeinformatica.com)
- **Web:** www.asus.com/es/

PCGH HIGH-END-PC GTX760-EDITION WIN 7 HOME PREMIUM 64-BIT



Este equipo PC Games Hardware es una configuración típica muy equilibrada. Integra una CPU Core i5-4670K, 8 GB de RAM en doble canal, discos de 120 GB SSD y 1TB HDD, gráfica GeForce GTX 760 y sistema operativo Windows 7 Home Premium 64-bit instalado.

- **Precio:** 1.249 €
- **Web:** www.alternate.es

PCCOM APOCALYPSE PRO

I7-4770K/16GB/120GB SSD+2TB/GTX 770 OC



Es una de las configuraciones mejor equilibradas. Se trata de un equipo con chasis CM Storm Enforcer que integra CPU i7-4770K, 16 GB G.Skill Ripjaws DDR3 1866 y CPU GeForce GTX 770 OC, discos SSD 120 GB y HDD de 2TB... Lo mejor en componentes y con juego de regalo: «Assassin's Creed IV Black Flag».

- **Precio:** 1.239 €
- **Web:** www.pccomponentes.com

PcCom Apocalypse

i7-4770K/6GB/120GB SSD +2TB/R9 280X

Disponer de un PC gaming equipado con lo último por un precio asequible no es ninguna utopía. Y es que este PcCom puede ser el "apocalipsis" de muchos viejos PC. Al PcCom Apocalypse, en cambio, se le presenta mucha vida por delante, permitiéndote jugar a lo grande con juegos exigentes.



FICHA TÉCNICA

- **Chasis/Refrigeración:** Cooler Master CM Storm Enforcer media torre ATX, 484x523x229 mm. Refrigeración por aire, ventiladores 1 x 200 mm y 1 x 120 mm.
- **CPU:** Intel Core i7-4770K (4 núcleos a 3,5 GHz, Haswell)
- **RAM:** 16 GB DDR3-1866 (2 x 8 GB G.Skill Ripjaws X en doble canal).
- **Placa base/Chipset:** Gigabyte GA-Z87X-UD3H/Intel Z87 Express.
- **GPU:** Sapphire R9 280X Dual-X 3 GB.
- **Disco duro:** SSD Samsung 840 Evo 120 GB SATA 3 y HDD Seagate Barracuda 7200.14 2TB SATA3 64MB.
- **Unidad óptica:** Lector/Grabador DVD±RW.
- **Sonido:** Integrado, Realtek ALC898, 7.1 canales HD Audio.
- **Alimentación:** CM B700 700W.
- **Sistema operativo:** No incluido, Windows 7/8.1 opcionalmente.
- **Comunicación:** Red Intel GbE LAN 10/100/1000 Mb/s. Conexiones USB 3.0, RJ-45, audio in-out, salida S/PDIF, HDMI, DisplayPort, eSATA3.
- **Extras:** Promoción «World of WarCraft» de regalo.
- **Web:** www.pccomponentes.com
- **Precio:** 1.195 €.

Hasta hace poco, un PC de sobremesa con equipamiento gaming de alto nivel estaba reservado a presupuestos altos, pero ya no. Este equipo PcCom Apocalypse contradice aquello reuniendo componentes de altas prestaciones en un chasis CM Storm Enforcer, que cumple con los requisitos de conectividad y ofrece un gran margen de ampliación y configuraciones diferentes.

El PcCom Apocalypse alberga un procesador Intel Core-i7 4770K –el más poderoso Haswell para placas con socket 1150– y nada menos que 16 GB de RAM de alto rendimiento. La gráfica tampoco se queda atrás, una flamante R9 280X en una variante especial de Sapphire. Y además este PcCom ofrece una combinación de discos SSD y HDD envidiable por muchos PC de alta gama. ¡Sensacional!



Gráfica de última generación: La Sapphire R9 280X Dual-X te costaría unos 270 € por separado, una gráfica excepcional.



ALTERNATIVAS

PCGH HIGH-END-PC HASWELL-EDITION



Interesante opción por su relación entre precio-prestaciones. Cuenta con un chip Core i5-4570, 8GB de RAM, GPU Radeon HD 7950 y discos SSD + HDD.

- **Precio:** 1.099 €
- **Web:** www.alternate.es

MEDION PC8674 ERAZER, I7-3770, 128 GB SSD



El Erazer luce un aspecto futurista y exclusivo. Dentro, una CPU i7-3770, discos SSD+HDD, una gráfica GTX 660 y 16 GB de RAM. Está pendiente de ser actualizado

- **Precio:** 1.099 €
- **Web:** web.medion.com/medion/es/gamer/

4FRAGS GAMING I5 4670K/8GB/GTX760 OC/ 240GB SSD/2TB



Excelente equipo con el chasis Zalman Z11 Plus. Incluye «Assassin's Creed IV», «Batman Arkham Origins» y la figura Hellbug.

- **Precio:** 1.093 €
- **Web:** www.4frags.com

PCGH GAMING-PC GTX760 EDITION W7HP64

Este PCGH tiene una configuración muy similar al anterior High End. Opta por una caja diferente y una gráfica GeForce GTX 760. El disco es un HDD de 1 TB.

- **Precio:** 1.079 €
- **Web:** www.alternate.es

PCCOM RAIDEN I7-3770K/ 16GB/1TB/GTX 760 OC



Es la variante PcCom inmediatamente inferior al Apocalypse que destacamos. La gráfica es un modelo Gigabyte GeForce GTX 760 con prestaciones mejoradas.

- **Precio:** 1.065 €
- **Web:** www.pccomponentes.com

4F.Gaming i5 4570
8GB/GTX 770/SSD 128GB + Assassin's Creed IV

Este PC de sobremesa de 4Frags cuenta con prestaciones gaming para poner los juegos en altos niveles de detalle y ofrece grandes posibilidades de ampliación. Además, te regala varios juegazos. ¿Se puede pedir más por menos de 1000 €?



FICHA TÉCNICA

- **Chasis/Refrigeración:** Semitorre AeroCool XPredator X1 - White, 482x475x190 mm. Refrigeración por aire, ventiladores 2 x 120 mm de serie.
- **CPU:** Intel Core i5-4570 (4 núcleos a 3,2GHz, Haswell)
- **RAM:** 8 GB de RAM DDR3 1600, kit Corsair Vengeance Blue, (doble canal).
- **Placa base/Chipset:** ASRock Z87 Pro 3/Intel Z87 Express.
- **GPU:** Inno3D GeForce GTX 770 2 GB.
- **Disco duro:** SSD ScanDisk 128 GB SATA3
- **Unidad óptica:** Lector/Grabador DVD±RW 24X LG SATA.
- **Sonido:** Integrado, Realtek ALC892, 7.1 canales HD Audio, compatible con THX TruStudio.
- **Alimentación:** Fuente Tacens Radix VI 850 W.
- **Sistema operativo:** Opcional, a elegir Windows 7/8.
- **Comunicación:** Red Gigabit LAN Ethernet 10/100/1000 Mb/s, Giga PHY Intel I1217V. Conexiones USB 3.0, RJ-45, audio in-out, salida S/PDIF, salida HDMI, DVI-D y eSATA3.
- **Extras:** Juego «Assassin's Creed IV Black Flag».
- **Web:** www.4frags.com
- **Precio:** 995 €.

La configuración de este equipo de 4Frags es perfectamente apta para disfrutar de los juegos que puedan ir apareciendo a lo largo de 2014, con unas exigencias de altísimo rendimiento y nivel de detalle. Los elementos principales –CPU, RAM y GPU– se sitúan muy cercanos a los tope de gama. Por su parte, el resto de componentes se mantienen a una altura que no desmerece para nada dentro del conjunto y aún destacan el sistema de refrigeración



AeroCool XPredator X1 - White: Este chasis cuenta con filtros, amplio espacio, muchas bahías, iluminación y un panel I/O.

Zalman CNPS5X para la CPU o la fuente Tacens Radix VI de 850 W.

Mención aparte merece el chasis XPredator, un modelo veterano en el ámbito gaming, pero en la variante actualizada X1 - White. Con su formato semitorre admite cualquier configuración que se te ocurra, incluyendo refrigeración por líquido.



ALTERNATIVAS

ASUS ROG CG8480



Un PC gaming de sobremesa muy capaz y con buenos detalles de diseño. Sus componentes (i7-3770K, GTX 680, 4GB de RAM) pertenecen a una generación anterior, así que es de esperar que sea pronto actualizado.

Precio: 999 €
Web: www.asus.com/es/

PCCOM RAIDEN I7-3770K/ 8GB/1TB/GTX-660



Una solución idónea para presupuestos limitados. Aunque los componentes de este PcCom no son de lo último, mantienen un buen nivel de rendimiento y su completo equipamiento permite no echar nada en falta. «AC IV Black Flag» va incluido.

Precio: 935 €
Web: www.pccomponentes.com

PCCOM THUNDER I5-3570K/8GB/ 120GB SSD+2TB/R9 270X



Este PcCom Thunder ofrece gran configuración y un precio inmejorable. Los componentes están cercanos al tope de gama o son muy actuales: CPU Intel Core i5-3570K, 8 GB de RAM, GPU R9 270X, y discos SSD 120 GB y HDD 2TB. La torre NOX tampoco está nada mal.

Precio: 849 €
Web: www.pccomponentes.com

TOP-EDO FIRESTARTER W7HP64



Sobre el chasis micro-ATX Cooler Master Silencio 352, el Top-EDO Firestarter cuenta con un equipamiento al día. En concreto, CPU Intel Core i5-4570, 8 GB de RAM, placa base con chipset H81 y gráfica Radeon R9 270X. El sistema operativo instalado es Windows 7 Home Premium 64-bit.

Precio: 819 €
Web: www.alternate.es

PcCom Thunder
A10-7700K 8GB/120 GB SSD +2TB/R9 270X

Para los presupuestos más ajustados, este equipo supone una excepcional oportunidad para hacerse con una configuración que reúne componentes de última generación y alto rendimiento, y un equipamiento muy, muy completo. ¡Todo un PC gaming sin concesiones y a un fenomenal precio!



FICHA TÉCNICA

- **Chasis/Refrigeración:** Semitorre NOX Coolbay SX Devil USB 3.0 ATX, 445x490x185 mm. Refrigeración por aire, ventiladores 2 x 120 mm instalados.
- **CPU:** AMD A10-7700K FM2+ (4 núcleos Kaveri a 3,5 GHz).
- **RAM:** 8 GB DDR3-1600 (2 módulos 4GB G.Skill Ripjaws X PC3-12800 CL9).
- **Placa base/Chipset:** Gigabyte GA-F2A88X-DH3/AMD A88X.
- **GPU:** Sapphire R9 270X Dual-X 2 GB.
- **Disco duro:** SSD Samsung 840 EVO 120 GB SATA3 y HDD Seagate Barracuda 7200-14 SATA3 (64 MB caché).
- **Unidad óptica:** Lector/Grabador DVD±RW.
- **Sonido:** Integrado, Realtek ALC892, 7.1 canales HD Audio.
- **Alimentación:** Fuente NOX Urano VX 750W PFC.
- **Sistema operativo:** Opcional, a elegir, Windows 7/8.
- **Comunicación:** Realtek GbE LAN 10/100/1000 Mb/s. Conexiones USB 3.0, RJ-45, audio in-out, salida S/PDIF, HDMI, S-Sub, DVI-D.
- **Extras:** Embalaje de los componentes originales incluido.
- **Web:** www.pccomponentes.com
- **Precio:** 779 €.

Cuando pensabas en un PC gaming de precio asequible, hasta ahora lo lógico era descartar un formato de semitorre y descontar que los componentes no serían de última generación. El PcCom Thunder dice que de eso nada. Para ello, integra una CPU AMD con núcleo Kaveri de ultimísima aparición y una placa base a juego, igualmente moderna. La gráfica Sapphire R9 270X es una variante mejorada respecto del modelo de referencia. Finalmente, los 8 GB de memoria Ripjaws X completan la configuración principal y aseguran un alto nivel de rendimiento y calidad en los juegos.



Panel I/O: En la parte superior de la caja NOX SX Red Devil incluye dos controles para los ventiladores con tres posiciones.

Pero es que la cosa no se queda ahí. El resto de componentes siguen a gran altura e incluyen un set de discos duros SSD+HDD. En definitiva, un sobremesa muy recomendable.



ALTERNATIVAS

PCCOM THUNDER I5-3570K /8GB/2TB/GTX 660 OC



De nuevo un PcCom Thunder pero en una variante todavía más asequible. Al equipamiento, con componentes muy actuales poco se le puede reprochar. Un Intel Core i5-3570K, con 8 GB y una GeForce GTX 660 OC que se desenvuelven muy bien con los juegos más exigentes.

Precio: 765 €
Web: pccomponentes.com

PCCOM TWISTER FX-8350 /8GB/1TB/R9-270X



El PcCom Twister es una alternativa a los modelos Thunder más modesta, pero no demasiado. La CPU es un chip AMD de gama alta de la vigente generación FX para socket AM3+ y la gráfica es idéntica, así como la caja NOX y otros elementos. Podrías echar en falta el disco SSD para el sistema operativo.

Precio: 735 €
Web: .pccomponentes.com

4F. GAMING AMD FX-8150 BE /8GB/ GTX750TI 2GB/ 2TB + ACIV



Esta configuración recién lanzada por 4Frags supone una oportunidad para hacerse con un PC a la última por poco dinero. La CPU FX-8150 aún está entre lo mejor de los chips para placas con socket AM3+. Pero lo más destacable es que este equipo incorpora una gráfica de ASUS con la nueva GPU GeForce GTX 750Ti. El disco duro es de 2 TB y la RAM cosnta de dos módulos de 4 GB DDR3-1600.

Precio: 661 €
Web: www.4frags.com

Mountain Smart GTM

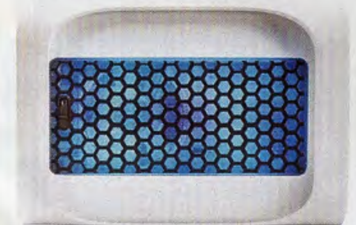
Han quedado atrás los tiempos en los que un equipo dentro del concepto gaming debía tener necesariamente un aspecto extravagante y excesivo. Los diseños se han refinado con formatos compactos, elegantes y funcionales. El Smart GTM es uno de sus mayores exponentes.



FICHA TÉCNICA

- **Chasis/Refrigeración:** Caja en blanco Mountain. 250x404x359 mm. Refrigeración: 2 ventiladores de 120 mm incluidos (4 x 120 mm, 1 x 140 mm y 1 x 200 mm opcionales).
- **CPU:** Intel Core i3-4130 a 3,4 GHz.
- **RAM:** 4 GB SDRAM-DDR3 1600 (PC-12800). Dos módulos Kingston de 2GB.
- **Placa base/Chipset:** GigaByte GA-H87N-WIFI con formato Mini-ITX. Intel H87 Express Chipset.
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 760, con 2048MB GDDR5 (de serie).
- **Disco duro HDD/SDD:** Disco SSD Kingston HyperX 3K 120 GB.
- **Unidad óptica:** Opcional.
- **Sonido:** Realtek ALC892 High Definition Audio 7.1 integrado en placa.
- **Alimentación:** Fuente ATX V2.3 de 650 W (Certificación 80 Plus Bronze).
- **Sistema operativo:** Windows 7, 8.1 o Linux opcional.
- **Comunicación:** Chips de red Intel GbE LAN y Atheros GbE LAN. Wi-Fi 802.11 b/g/n 2,4 GHz. Bluetooth 4.0 Conexiones USB 3.0, S/PDIF out, antena, HDMI, PS/2, RJ-45, audio minijacks in/out.
- **Extras:** Monitorización voltaje, temperatura CPU y ventilador CPU.
- **Web:** **www.mountain.es**
- **Precio:** 865 €.

La aparición de nuevas tecnologías de almacenamiento, conectividad y procesamiento han hecho posible que los equipos compactos hayan proliferado, dentro del ámbito PC, con sus propios estándares. Mantienen una notable capacidad de ampliación, integran componentes avanzados y añaden la portabilidad como ventaja frente a los sobremesa. El Mountain Smart GTM es uno de estos compactos de nueva generación, y una de las opciones más recomentables sopesando aspectos como el precio, la garantía y las prestaciones. Cuenta con un diseño estudiado, equipado con iluminación y refrigeración optimizada. En su interior, tienes un PC de alto rendimiento gaming, repleto de posibilidades de configuración y ampliación. Con el Smart GTM acertarás seguro.



Refrigeración optimizada: El Smart GTM cuenta con el sistema de ventiladores Artic Freezer 7 Pro Rev 2 PWM de serie.



ALTERNATIVAS

PCCOM EXPERIENCE TI I7-4770K/16GB/2TB + 250 SSD/GTX 780TI OC



La gama PcCom Experience de PCcomponentes cuenta con múltiples configuraciones, con equipos compactos sobre la base del chasis BitFenix Prodigy. Este modelo es uno de los más poderosos. Cuenta con un procesador Intel Core i7 4700K refrigerado por líquido y una GPU GeForce GTX 780 Ti en overclocking, iscos SSD y HDD con 16 GB de RAM (PC3-14900).

- **Precio:** 1.599 €
- **Web:** www.pccomponentes.com

PCCOM EXPERIENCE I7-4770K/16GB/2TB + 250 SSD/GTX 780



Con un nivel de prestaciones altísimo, este modelo de PcCom Experience puede aún considerarse un PC gaming compacto de alta gama, para jugar cualquier título avanzado. Como el resto de la gama, PCcomponentes lo oferta en una promoción junto con NVIDIA que incluyen juegos de regalo, como «Assassin's Creed IV Black Flag», para que lo pongas a tope.

- **Precio:** 1.439 €
- **Web:** www.pccomponentes.com

PCCOM EXPERIENCE I7-4770/8GB/1TB/GTX 760 OC



Más asequible para adaptarse a presupuestos limitados, esta variante PcCom Experience comparte las posibilidades de ampliación del resto de la gama y se beneficia de las mismas promociones. Sus componentes siguen ofreciendo un nivel de prestaciones gaming, óptimo para cualquier juego en desarrollo.

- **Precio:** 999 €
- **Web:** www.pccomponentes.com

Alienware X51

La división Alienware de la compañía Dell se ha distinguido por ofrecer equipos PC innovadores y configuraciones pensadas especialmente para los juegos. El Alienware X51 supuso una apuesta por un diseño compacto, que rompía con los sobremesa clásicos. Sin embargo, aunque tiene las dimensiones y la portabilidad de una consola, el X51 ofrece una cierta flexibilidad de configuraciones.



FICHA TÉCNICA

- **Chasis/Refrigeración:** Carcasa Alienware X51 en negro. 343x318x95 mm. Refrigeración por aire Alienware.
- **CPU:** Intel Core i5-4440 a 3,3 GHz.
- **RAM:** 8 GB SDRAM-DDR3 1600 en doble canal de serie. Ampliable hasta 16 GB.
- **Placa base/Chipset:** Mini-ITX/Intel H87 Express Chipset.
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 645, con 1024 MB GDDR5 (de serie). Ampliable a GeForce GTX 760 Ti o Radeon R9 270.
- **Disco duro:** Disco HDD SATA 6Gb/s de 1 TB a 7200 rpm.
- **Unidad óptica:** Grabadora DVD de doble capa con carga "slot-in" (DVD±RW, CD-RW) de serie.
- **Sonido:** Audio interno de alta definición 7.1, Waves MaxxAudio.
- **Alimentación:** Fuente de alimentación Alienware 330 W.
- **Sistema operativo:** Windows 8.1 (64 bit) de serie.
- **Comunicación:** Wi-Fi 802.11 g/n 1506 Dell Wireless. NIC Gigabit Ethernet 10/100/1000 Mb/s. Conexiones USB 3.0, RJ-45, audio in-out, salida S/PDIF, salida HDMI y puertos SATA a 6 Gb/s.
- **Extras:** Software Alienware Command Center (AlienFX, Alien Fusion, AlienAdrenaline). Incluye ratón y teclado Alienware.
- **Web: www.alienware.es**
- **Precio:** 799 € (+29 €) 828 €.

Existen tres configuraciones diferentes del Alienware X51 con precios que de 699 a los 1099 euros. Incluso la variante más asequible es apta como equipo gaming, con la exclusiva cárcasa X51 y estupendas características de conectividad. Pero es el modelo intermedio, con un precio de partida de 799 €, el que nos parece la opción más equilibrada, reuniendo componentes de altas prestaciones y –opcionalmente– de última generación, sin que por ello el precio se dispare.



Tecnología alienígena: El X51 tiene un aspecto impecable, iluminación ajustable, Wi-Fi integrado... ¡Y calidad Alienware!

Más concretamente, el modelo Alienware X51 está impulsado por un procesador Intel Core de cuarta generación, cuenta con 8 GB de RAM DDR3 en doble canal y el sistema operativo Windows 8.1 instalado. La GPU de serie es una GeForce GTX 645 de 1 GB, pero también se ofrecen como opción tarjetas gráficas con GPU GeForce GTX 760 Ti o con la interesante Radeon R9 270.



ALTERNATIVAS

MOUNTAIN SMART DOT

Es uno de los compactos de precio más ajustado y te permite disfrutar del rendimiento de un chip Intel Core de 4ª Generación (i5-4670), confiando los gráficos a la GPU integrada Intel HD 4600 de serie, pero sin cerrar la posibilidad a una tarjeta gráfica dedicada. Cuenta con Wi-Fi, 8 GB de RAM, y discos SSD (128 GB) y HDD (1 TB).

Precio: 779 €

Web: www.mountain.es



PCCOM EXPERIENCE I5-4430/8GB/1TB/ GTX 660 OC

El chasis Elite 130 USB 3.0 de Cooler Master alberga los componentes de esta formidable variante PcCom Experience. Entre ellos, nada menos que un chip Intel Core i5-4430, 8 GB de RAM DDR3 1600, disco HDD de 1 TB, red Wi-Fi y grabadora DVD. La GPU instalada es una variante GeForce GTX 660 de Gigabyte acelerada en overclocking.

Precio: 685 €

Web: www.pccomponentes.com



ASROCK M8 - BAREBONE

¿Buscas innovación? El M8 es de lo más avanzado que puedes encontrar. No se trata de un PC completo, sino de una plataforma que consta de placa base ASRock mini-ITX (chipset Intel Z87), fuente, ventiladores y, sobre todo, del exclusivo chasis M8, salido de las oficinas de diseño de BMW. El resto de componentes (GPU, RAM, disco y poco más) queda a tu elección.

Precio: A partir de 480 €

Web: www.asrock.com



MSI Wind Top AG2712

Intel i7-3630QM/12GB/1TB/GTX 670M/27"

La categoría *All-in-One* no parecía ajustarse a las exigencias de un equipo gaming hasta que MSI ha lanzado su nueva gama Wind Top. Este equipo en concreto incluye monitor, ratón, teclado y una CPU actual. ¡Estrenas un PC al completo y te dejas de pensar en ampliaciones por un tiempo!



FICHA TÉCNICA

- **Chasis/Refrigeración:** Diseño Todo-en-Uno negro, de 27 pulgadas que incluye conexiones, unidad óptica y pantalla en el mismo módulo. Dimensiones: 672x483x66 mm.
- **CPU:** Intel Core i7-3630QM a 2,4 GHz.
- **RAM:** 12 GB DDR3, 2x6 GB en doble canal, (variante AG2712-002EU).
- **Placa base/Chipset:** MSI/chipset Intel HM77.
- **GPU:** GeForce GTX670MX 3GB GDDR5.
- **Disco duro:** SSD 128GB + HDD 1TB (SATA 5400 rpm).
- **Unidad óptica:** Lector Blu-ray
- **Pantalla:** 27" LED Backlight FullHD (1920x1080) 16:9 anti-reflejos.
- **Sonido:** Surround THX TruStudio PRO, 2 altavoces de 5W integrados.
- **Alimentación:** Adaptador de 180W.
- **Sistema operativo:** Windows 8 (64 bit) instalado.
- **Comunicación:** LAN Ethernet 10/100/1000, Wi-Fi 802.11 b/g/n y Bluetooth 4.0. Lector de tarjetas 3 en 1. Conexiones USB 3.0, RJ-45. HDMI in/out, salida VGA, sintonizador TV, audio in/out y mini PCI-E.
- **Extras:** Ratón y teclado inalámbricos, webcam 2Mp, micrófono. Componentes Military Class II. Office 2010 (Starter).
- **Web:** es.msi.com
- **Precio:** A partir de 1.675 €.

Salvo por contadas excepciones, hasta ahora no se había contemplado el potencial gaming de los equipos Todo-en-Uno. Una configuración cerrada y un nivel de prestaciones modesto no lo hacía aconsejable, pese a lo atractivo de estos diseños. Pero desde hace poco, la tendencia puede estar cambiando y MSI se ha adelantado apostando por los *All-in-One* gaming con su serie Wind Top.

Este Wind Top AG2712 apenas es ampliable y su nivel de prestaciones



Conectividad: No le falta de nada pero la entrada HDMI y el puerto PCI-E son extras muy de agradecer en un *All-in-One*.

no destaca especialmente. Sin embargo, puede ser una solución apta para garantizarte un buen nivel de calidad en los juegos durante el tiempo en el que, más o menos, pensarías en ampliar o sustituir un PC de sobremesa. Hasta entonces, habrías estrenado CPU, pantalla de 27", teclado y ratón, y todo con un diseño elegante.



ALTERNATIVAS

MSI WIND TOP AG2712A TÁCTIL



La variante del Todo-en-Uno AG2712A (AG2712A-15EU) ofrece posibilidades de interacción exclusivas con juegos gracias a su pantalla táctil, y mejora algunas elementos, incluyendo 16 GB de RAM, dos discos SSD de 128 MB y una GPU Radeon HD 8970.

- **Precio:** 2.315 €
- **Web:** es.msi.com

ASPIRE 7600U



No se trata de un *All-in-One* específicamente gaming, pero sí cuenta con un equipamiento muy a tener en cuenta: 27", CPU Core i7-3630QM, 8 GB de RAM, lector Blu-ray/ DVD Writer, disco de 1TB y una GPU GT 640M que se maneja con casi cualquier juego.

- **Precio:** 1.880 € Aprox.
- **Web:** www.acer.es

DELL INSPIRON 2350 ALL-IN-ONE



Con un diseño de base adaptable este All-in-One de 23" cuenta con una dotación muy apta para jugar. Parte de una CPU Intel Core de 4ª generación, 8 GB de RAM disco de 1 TB y GPU (dedicada) Radeon HD 8690A.

- **PvP:** A partir de 1.149 (+29) €
- **Web:** www.dell.com/es/p/inspiron-2350-aio/pd

RAZER EDGE PRO



Cuando sea lanzado en Europa, este PC superará cualquier otra concepción *All-in-One* gaming. Se transforma en portátil, tablet o en una consola... Cuenta con un nivel de prestaciones envidiable: CPU Core i7, 8GB RAM, GPU GT 640M y pantalla táctil de 10".

- **Precio:** 2.499 $ (EE.UU.)
- **Web:** www.razerzone.com

ZOTAC ZBOX-IQ01

El de los miniPC es un tipo de ordenadores pensados para integrar la mayor potencia en el menor espacio posible, sacrificando para ello componentes básicos que hay que conseguir aparte –disco duro, S.O., etc.– o bien ni siquiera soportan algunos, pero su espíritu es el de la conexión y la portabilidad, más que el de la potencia para jugar.



FICHA TÉCNICA

- **Chasis/OC/Refrigeración:** Caja HTPC; sin OC; Smartfan
- **CPU:** Intel Core i7-4770 T
- **RAM:** Hasta 16 GB
- **Placa base/Chipset:** Intel H87 Express
- **GPU:** Intel HD Graphics 4600, 2 conexiones DisplayPort, DVI
- **Disco duro HDD/SDD:** Sin disco duro de serie -habilitado para SATA 2.5" de 6.0 Gb/s, HDD/SDD; disponible disco duro HDD en el modelo Plus, de 500 GB.
- **Unidad óptica:** No incorpora
- **Sonido (integrado/tarjeta):** Sonido integrado 8 canales, a través de DVI-HDMI, SPDIF
- **Sistema operativo:** No instalado; preparado para Windows 7/8.
- **Comunicación (WiFi/ Adaptador de red):** 2xGigabit-LAN, WLAN (10/100/1000 Mbit/s), Wi-Fi 802.11 ac, Bluetooth 4.0
- **Extras:** Lector de tarjetas (SD, SDHC, MMC, SDXC)
- **Web:** www.alternate.es/ZOTAC/ZBOX-IQ01-BE/html/product/1114232/?
- **Precio:** 519 €.

El modelo de Zotac ZBOX-IQ01 no es, desde luego, el más potente de los miniPC que puedes encontrar en el mercado, pero es el perfecto ejemplo de lo que este tipo de ordenadores pueden ofrecer.

Los miniPC no son máquinas pensadas ex profeso para jugar, pero se desenvuelven bastante bien con cierto tipo de juegos que no exigen demasiada potencia. Sobre todo, no pienses en un miniPC como una máquina para poner a tope un juego. Su principal virtud está en la conectividad y la portabilidad –dado su pequeño tamaño, que no suele ser más grande de un lector de DVD–. La falta de S.O. y disco de serie en muchos de ellos es un handicap, pero utilizan tarjetas de memoria para suplir al último de alguna manera.



Un mini para estar conectado: Aunque el modelo básico no incorpora disco o SO, su capacidad conectiva es excelente.



ALTERNATIVAS

GIGABYTE BRIX GB-BXA8-5545



Un mini PC en su más pura esencia. Sin disco duro, sin SO, este modelo de Gigabyte es un kit pensado para lo más básico.

Precio: 290 €

Web: es.gigabyte.com/products/page/desktop_platform/gb-bxa8-5545rev_10/

GB-BXI7-4770R



Un paso más. Aunque, en esencia, adolece de lo mismo que el anterior, posee más potencia en CPU.

Precio: 700 €

Web: es.gigabyte.com/products/page/desktop_platform/gb-bxi7-4770rrev_10/

GIGABYTE BRIX PRO GB-BXI5-4570R



Un modelo intermedio. En los miniPC de Gigabyte, el i5 de este modelo le sitúa en la gama media de la marca.

Precio: 570 €

Web: es.gigabyte.com/products/page/desktop_platform/gb-bxi5-4570rrev_10/

INTEL NUC D54250WYK



La apuesta mini de Intel. Un i5 de cuarta generación y gráficos Intel HD 5000 le bastan para competir.

Precio: 370 €

Web: www.intel.com/content/www/us/en/nuc/nuc-kit-d54250wyk.html

ASROCK VISION X 420D/B



De los pocos miniPC con disco duro. Por eso, y por su gráfica Radeon HD8850M, sube su precio hasta los 900 euros.

Precio: 902 €

Web: www.asrock.com/nettop/Intel/VisionX%20Series/